

VAASAN YLIOPISTO

JOHTAMISEN YKSIKKÖ

Venla Ikonen

OSALLISTUMINEN KAUPUNKISUUNNITTELUSSA

Kokeilukulttuuri, sosiaalinen media ja pelillisuus

Aluetieteen
pro gradu -tutkielma

VAASA 2019

SISÄLLYS

	sivu
KUVIO- JA TAULUKKOLUETTELO	3
TIIVISTELMÄ	4
1. JOHDANTO	5
1.1 Tutkimusaiheen valinta	6
1.2 Tutkimuksen tavoitteet	7
2. OSALLISTUMISEN HAASTEITA JA MAHDOLLISUUKSIA	9
2.1 Osallistumisen käsitteitä	9
2.1.1 Osallisuus	9
2.1.2 Osallistuminen	11
2.1.3 Osallistaminen	14
2.2 Osallistumismääräykset laissa	15
2.2.1 Perustuslaki	15
2.2.2 Kuntalaki	16
2.2.3 Maankäyttö- ja rakennuslaki	16
2.3. Maankäytön suunnittelu Suomessa	18
2.3.1 Maankäyttö- ja rakennuslain uudistus	18
2.3.2 Suomen kaavoitusjärjestelmä	19
2.3.3 Kaavoituksen kulku	23
3. OSALLISTUMISEN UUDET KEINOT	27
3.1 Suunnittelun teoriaa	27
3.2 Pelillistäminen	30
3.3 Sosiaalinen media	33
3.4 Kokeilukulttuuri	37
4. AINEISTO JA MENETELMÄT	40
4.1 Tutkimuksen aineisto	40
4.2 Teemahaastattelu	40

4.3 Sisällönanalyysi	41
5. UUDEN OSALLISTUMISEN TYÖVÄLINEET	44
5.1 Haastateltavat	44
5.2 Suunnitteluun osallistuminen ja osallistaminen	44
5.3 Kokeilukulttuuri, sosiaalinen media ja pelillisuus kaupunkisuunnittelussa	48
5.4 Tulevaisuuden näkymät	51
5.5 Kaupunkisuunnitteluun osallistuminen tulevaisuudessa	54
6. YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET	56
LÄHDELUETTELO	60
LIITTEET	
LIITE 1. HAASTATTELURUNKO	70

KUVIO- JA KUVALUETTELO

Kuvio 1. Suomen kaavoitusjärjestelmä	20
Kuvio 2. Kaavoituksen kulku	23
Kuva 1. Näyttökuva Cities: Skylines -pelistä	32
Kuva 2. Lisää kaupunkia Helsinkiin -ryhmä Facebookissa	36
Kuva 3. Kalasataman kartta	38

VAASAN YLIOPISTO**Johtamisen yksikkö**

Tekijä:	Venla Ikonen
Pro gradu -tutkielma:	Osallistuminen kaupunkisuunnittelussa: Kokeilukulttuuri, sosiaalinen media ja pelillisuus
Tutkinto:	Hallintotieteiden maisteri
Oppiaine:	Aluetiede
Työn ohjaaja:	Ilkka Luoto
Valmistumisvuosi:	2019

Sivumäärä: 70

TIIVISTELMÄ:

Kansalaisten tiedonsaannin ja osallistumismahdollisuuksien parantaminen ja vuorovaikutteisuuden lisääminen on vallitseva kehityssuunta tämän ajan kaupunkisuunnittelussa. Tällä hetkellä tekeillä olevan maankäyttö- ja rakennuslain uudistuksen tavoitteena on muun muassa lisätä kansalaisten mahdollisuuksia vaikuttaa, ja lakia uudistaessa otetaan huomioon digitalisaatio. Yhteiskunnan digitalisoituessa, monia uusista tekniikoista ja suunnittelumenetelmistä voitaisiin käyttää lisäämään kansalaisten aktiivisempaa sitoutumista suunnitteluprosessiin.

Tutkimukseni tarkoituksena on selvittää, kuinka mahdollisimman moni saataisiin mukaan kaupunkisuunnitteluun ja etsiä erilaisia osallistumisen muotoja, jotka innostaisivat ihmisiä osallistumaan. Erityisesti, miten sosiaalista mediaa, pelillisyyttä ja kokeilukulttuuria käytetään kaupunkisuunnitteluun osallistumisessa ja tiedon keräämisessä kaupunkisuunnitteluun liittyvissä prosesseissa. Tutkimukseni on laadullisin menetelmin toteutettu tapaustutkimus, aineistona on neljä teemahaastattelua. Aineiston analysoimisessa on käytetty sisällönanalyysiä.

Asukkaat haluavat vaikuttaa oman elinympäristönsä kehittymiseen, viihtyisyyteen ja turvallisuuteen. Kokeilukulttuuri on kehittämistä kokeilujen avulla. Kokeilukulttuuri koettiin hyväksi tavaksi kerätä kokemuksia, ideoita ja toivomuksia, etenkin suunnittelun ideointivaiheessa. Sosiaalinen media on matalan kynnyksen keskustelualusta, ja sosiaalisen median käyttämisen helppous ja yleisyys on madaltanut paljon kansalaisten osallistumisen kynnystä myös kaupunkisuunnittelussa. Pelillisuus on pelielementtien hyödyntämistä muualla kuin peliympäristössä. Pelillisuus koettiin hyväksi hahmottamisen ja visuaalisuuden työkaluksi. Pelillisyyttä voisi hyödyntää enemmän, etenkin strategisessa suunnittelussa.

Vuorovaikutteisuus lisääntyy lain ja toimintatapojen muuttumisen myötä entistä enemmän. Sosiaalinen media, pelillisuus ja kokeilukulttuuri ovat teemoja, jotka tuovat suunnittelua lähemmäksi kansalaisia. Suunnittelua toteutetaan epämuodollisemmin ja kansalaislähtöisemmin, mikä myös osallistaa asukkaita enemmän asuinympäristönsä suunnitteluun.

AVAINSANAT: kaupunkisuunnittelu, osallistuminen, kaavoitus, pelillisuus, pelillistäminen, kokeilukulttuuri, sosiaalinen media

1. JOHDANTO

Kansalaisten tiedonsaannin ja osallistumismahdollisuuksien parantaminen ja vuorovaikutteisuuden lisääminen on ollut vallitseva kehityssuunta kaavoituksessa 1980-luvulta alkaen. Syynä tähän ovat kansalaisten kasvanut kiinnostus elinympäristöään kohtaan, kansalaisten valveutuminen, voimaantuminen ja omien oikeuksiensa tiedostaminen, yhteiskunnan liberalisoituminen sekä kuntien työ kaavoituskäytäntöjen kehittämiseksi ja lainsäädännön kehitys. Tärkeitä etappeja lainsäädännön kehityksessä ovat olleet rakennuslain osauudistus vuonna 1990 sekä maankäyttö- ja rakennuslaki vuonna 2000. Maankäyttö- ja rakennuslain aikana kaavoituskäytännöt ovat muuttuneet merkittävästi. Päätöksenteko tehdään nykyään lähellä kuntalaisia. Lain osallistumista koskevat tavoitteet ovat toteutuneet monilta osin. (Ympäristöministeriö 2007: 7–8.) Kuntalaki vuodelta 2015 ottaa selkeästi kantaa siihen, että asukkailla ja palveluiden käyttäjillä on oikeus osallistua ja vaikuttaa kunnan toimintaan.

Laki antaa teoriassa hyvät edellytykset osallistumiselle, mutta ihmisiä ei jostain syystä kiinnosta osallistua tai sitten osallistumisprosessi koetaan liian hankalaksi. Tämän lisäksi joidenkin ihmisryhmien mielipidettä on vaikea saada selville. Näyttäisi siltä, että tulevaisuudessa ainakin osa kansalaisista vaatii yhä enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa kaupunkisuunnitteluun.

Nyt on käynnissä maankäyttö- ja rakennuslain kokonaisuudistus. Maankäyttö- ja rakennuslain uudistuksen tavoitteena on yksinkertaistaa nykyistä alueidenkäytön suunnittelujärjestelmää, lisätä kansalaisten mahdollisuuksia vaikuttaa ja varmistaa lakitekstin selkeys ja johdonmukaisuus. Lakia uudistaessa otetaan huomioon muun muassa ilmasto- ja energiakysymykset, aluerakenteen erilaistuminen, kaupungistuminen, liikkumisen murros, digitalisaatio ja yhteensopivuus muun lainsäädännön kanssa. (Ympäristöministeriö 2019.)

Sosiaalisen median ja erilaisten mobiilisovellusten käyttö on kasvanut nopeasti viimeisten vuosien aikana. Sosiaalisen median suosio on lisännyt kysyntää uusille osallistumisen

tavoille. Sosiaalisen median avulla kansalaiset voisivat olla helpommin yhteydessä suunnittelijoihin ja näin parantaa vuorovaikutusta kansalaisten ja suunnittelijoiden välillä. Sosiaalinen media muuttaa osallistumista laajemmaksi, se avaa muun muassa uusia mahdollisuuksia päätöksentekijöille, sekä lisää ja edistää kansalaisten itsenäistä järjestäytymistä. (Evans-Cowley 2015: 239–240.) Julkishallinnon ja kansalaisten välinen vuorovaikutus digivälineillä on kuitenkin vielä alkumetreillä.

1.1 Tutkimusaiheen valinta

Kirjoitin kandidaatintutkielmani Suomen kaavoitusjärjestelmästä ja siihen osallistumisesta. Asukkaiden osallistaminen asuinympäristönsä kehittämiseen on ollut paljon mediassa esillä. Sosiaalista mediaa käytetään kaikenlaisessa viestinnässä ja ajatusten vaihtamisessa. Käytettävissä on erilaisia sovelluksia oman mielipiteensä esiin tuomisessa kulloisissakin kaupunkisuunnitteluunkin liittyvissä asioissa.

Kandidaatintutkielmaa kirjoittaessa mietin, miten kaavoitukseen osallistumista ja kuntalaisten vaikutusmahdollisuuksia voisi kehittää. Näistä pohdinnoista sitten muodostui aihe gradulleni. Halusin laajentaa tutkimusaluetani ja tarkastella maisterintutkielmassani kokeilukulttuuria, sosiaalista mediaa ja pelillisyyttä kansalaisten osallistumisen välineinä koko kaupunkisuunnittelun kentässä. Tiedostin, että esimerkiksi kokeilukulttuurin toimintamallin ”istuttaminen” kaavoitusprosessiin on hyvin haasteellista ja todennäköisesti joissakin tapauksissa mahdotonta. Tämän toteutumista ja haastateltavien näkemyksiä aiheesta on mielenkiintoista selvittää. Sosiaalinen media on jokapäiväinen osa kansalaisten arkea. Näin ollen sosiaalisen median kautta myös osallistuminen kaupunkisuunnittelun prosesseihin on mahdollista järjestää sujuvasti ja usein pienellä taloudellisella panostuksella. Kansalaiset kokevat sosiaalisen median käyttämisen vaivattomaksi ja helpoksi. Asukkaiden toiveet ja tarpeet voisivat tulla kuulluksi ja nähdyksi sosiaalisen median väljän kautta entistä useammin myös kaupunkisuunnitteluun liittyvien projektien yhteydessä.

Pelillisyyden kautta voidaan rakentaa virtuaalisia ja havainnollisia kaupunkiympäristöjä. Internet, älypuhelimet ja pelit ovat milleniaalien ja Z-sukupolven (noin vuoden 1980 jälkeen syntyneet) arkipäivää. Kun heitä halutaan osallistaa asuinympäristönsä suunnitteluun ja kuunnella heidän tarpeitaan ja toiveitaan, pelit ovat hyvin luonteva vaihtoehto.

1.2 Tutkimuksen tavoitteet

Tutkimukseni tarkoituksena on selvittää, kuinka mahdollisimman moni saataisiin mukaan kaupunkisuunnitteluun ja etsiä erilaisia osallistumisen muotoja, jotka innostaisivat ihmisiä osallistumaan. Erityisesti minua kiinnosti, miten sosiaalista mediaa, pelillisyyttä ja kokeilukulttuuria jo nyt käytetään kaupunkisuunnittelussa ja tiedon keräämisessä kaupunkisuunnitteluun liittyvissä prosesseissa. Lisäksi halusin saada selville, kuinka haastattelemani kaupunkisuunnittelun asiantuntijat näkevät näiden menetelmien käyttämismahdollisuudet tulevaisuudessa.

Tutkimusstrategia

Tutkin laadullisin menetelmin kaupunkisuunnitteluun osallistumista ja kaupunkien kehittämistä, ja miten osallistumista ja vuorovaikutusta voisi lisätä sosiaalisen median, pelillisyyden ja kokeilukulttuurin avulla. Tutkimusstrategisesti tätä tutkielmaa voi kutsua tapaustutkimukseksi. Tapaustutkimus soveltuu tämän tutkimuksen lähestymistavaksi, sillä se toimii hyvin, kun tavoitteena on vastata mitä, miten ja miksi -muotoisiin kysymyksiin.

Tapaustutkimuksella ei ole yleispätevää ja kattavaa määritelmää. Ainoa yhdenmukaisuus tapaustutkimuksessa on se, että niissä tarkastellaan yhtä tai useampaa tapausta tai ilmiötä. Tapaustutkimuksen tavoite on näiden ilmiöiden ja tapausten määrittely, analysointi ja ratkaisu. Tapaustutkimuksessa tutkimusaineistoa voi kerätä monella eri tavalla. Tapaustutkimuksessa käytetään useimmiten laadullista aineistoa, mutta sen ohella voi käyttää myös määrällistä aineistoa. Analyysimenetelmiäkin voidaan käyttää hyvin monenlaisia. (Eriksson & Koistinen 2005: 4.)

Tutkimuskysymysten selkeä määrittely on tärkeää, ne toimivat johtolankana tapauksen tai ilmiön ratkaisemisessa. (Eriksson & Koistinen 2005: 20.)

Tutkimuskysymyksiksi valikoituivat:

1. Millaisia ovat uuden osallistumisen työvälineet?
2. Miten kaupunkeja kehitetään pelillisyyden, sosiaalisen median ja kokeilukulttuurin avulla?

2. OSALLISTUMISEN HAASTEITA JA MAHDOLLISUUKSIA

2.1 Osallistumisen käsitteitä

Puhuttaessa mahdollisuudesta vaikuttaa ja olla mukana, usein osallistumisen, osallisuuden ja osallistamisen käsitteet sekoittuvat toisiinsa. Siksi näiden käsitteiden määrittely on erityisen tärkeää.

2.1.1 Osallisuus

Osallisuus on kuulumista yhteiskuntaan tai yhteisöön (Bäcklund, Häkli & Schulman 2017: 9). Se on myös omakohtaisesta sitoutumisesta nousevaa vaikuttamista ja vastuunkantamista. Osallisuus on aktiivista vaikuttamista kansalaisyhteiskunnassa. Osallisuus on hetkellistä ja paikallista tai se on sidonnaista tiettyyn projektiin. Projektista irrottaudutaan helposti, ainakin silloin kun se päättyy. (Koskiahho 2000: 41–42.) Osallisuus on yksi demokratian perusrakenteista. Se on periaate, jonka mukaan kuntalaiselle täytyy antaa mahdollisuus saada tietoa päätöksenteosta ja päästä vaikuttamaan siihen. Osallisuudessa henkilö tulee osaksi ryhmää tai toimintoa ja osallistuja kokee, että hänen toiminnallaan on merkitystä ja vaikutusta lopputuloksen kannalta. (Poikola 2010.) Laajasti tarkasteltuna osallisuus tukee ihmisen hyvinvointia, koska se antaa hänen toiminnalleen merkityksen ja hän kokee toimintansa tarpeelliseksi.

Osallisuutta voidaan pitää vastakkaisena tilana syrjäytymiselle (Jelli järjestöpalvelu 2017). Toisilla ihmisillä on lähtökohtaisesti paremmat edellytykset osallisuuteen. Osallisuuden vastakohta on osattomuus. Osaton kokee vaikutusmahdollisuudet omaan elämään ja omaan ympäristöön vähäisiksi. Osattomuus näyttäytyy näköalattomuutena tai vaikutusmahdollisuuksien puuttumisena, irrallisuutena ja merkityksettömyyden tunteina. (Helsingin kaupunki 2018). Jotta osattomuutta saataisiin vähennettyä, kansalaisten vaikutusmahdollisuuksia pitäisi vahvistaa. Mitä enemmän kyetään luomaan osallisuuden ilmapiiriä, sitä eheämpi on yhteiskunta.

Osallisuudelle ei ole tarkkaa määritelmää, vaan erilaisia tulkintoja. Osallisuus voi olla joko demokraattista tai omaehtoista kansalaistoimintaa kuten järjestötoimintaa tai kansalaisaktivismia. Osallisuuden rooleja on useita. Henkilö voi olla palvelujen käyttäjä eli asiakas, jolloin vaikuttamismahdollisuudet ovat lähinnä palautteen antamista tai asiakasraateihin osallistumista palvelujen kehittämisen suunnittelussa. Kansalaisen roolissa, esimerkiksi kunnan asukkaana osallisuus liittyy useimmin paikallisdemokratian kehittämiseen ja kansalaisyhteiskunnan vahvistamiseen. (Kohonen & Tiala 2002: 6.)

Tyypillisesti osallisuus näyttäytyy lähialueen kehittämiseen liittyvänä toimintaan osallistumisena. Tapoja voivat olla erilaiset työpajat tai ryhmät, joissa suunnitellaan lähialueeseen liittyvää asiaa. Toimijoina voivat olla kunnalliset viranhaltijat, jotka saavat tietoa asukkailta arkitoiminnoista ja tarpeista ja asukkaat, joilla on tarve muuttaa tai kehittää asuinalueitaan. Vuoropuhelu antaa tietoa kaikille osapuolille tavoitteista ja mahdollisuuksista toteuttaa tavoitteet. Osallisuuden tunne vahvistaa asukkaiden sitoutumista omaan asuinalueeseensa. (Kari-Pasonen & Tattersall 2009.)

Kansalaisten osallisuus yhteiskunnassa ei ole ainoastaan mahdollisuuksia osallistua edustuksellisen demokratian tai hallinnollisen valmistelun prosesseihin. Esimerkkejä osallisuudesta ovat esimerkiksi kaupunkiviljelmät, ruokapiirit, kaupunginosien Facebook-ryhmät ja pop up -ravintolat. Internet ja sosiaalinen media mahdollistavat kaupunkilaisten verkostoitumisen ja kommunikaation. (Faehnle & Mäenpää 2017: 244.)

Maankäyttö- ja rakennuslaissa on pyritty vastaamaan kysymykseen osallisuudesta. Tavoitteena on laajentaa osallisuutta kaupunkitilaa koskevaan päätöksentekoon. Tämä taas lisää osallisten mahdollisuuksia olla suoremmin mukana kehittämistoiminnassa kuin edellisen lain aikana. (Jauhiainen 2002: 138.) Osallistuminen ei ole tavoite, vaan se on väline. EU:n näkökulmasta tavoitteena on rakentaa osallisuutta ja osallistumista edistävää Eurooppaa, joka perustuu yhteiskunnalliseen oikeudenmukaisuuteen (Koskiahho 2000: 41–42.)

2.1.2 Osallistuminen

Osallistuminen on mukana olemista ja osanottamista. Termiä osallistuminen on käytetty yleisesti kansalaisten demokraattista roolia koskevassa keskustelussa. Osallistuminen-käsitteessä on kolme ulottuvuutta: sosiaalinen, toiminnallinen ja kansalaisosallistuminen. Sosiaalinen ulottuvuus on sitä, että osallistuminen on mahdollista ainoastaan silloin kun toiminnassa on mukana useita ihmisiä. Toiminnallisuus puolestaan on sitä, että osallistuminen on lähtökohtaisesti aktiivista toimintaa. Kansalaisosallistuminen on sitä, että osallistuminen nähdään mahdollisuutena yhteisten asioiden hoitamiseen. (Jelli järjestötietopalvelu 2017.) Osallistuminen tapahtuu alhaalta ylöspäin ja se on mahdollisuuksien hyödyntämistä eri tavoin. Osallistumista ohjaa sisäinen motivaatio, halu vaikuttaa asioihin, jotka liittyvät omaan elämään, kun taas osallistamista ulkoinen motivaatio. (Poikola 2010.) Osallistumiselle ominaista on siis vapaaehtoisuus ja omaehtoisuus. Osallistuminen voi olla pitkäaikaista, mutta se voi olla myös spontaania lyhytaikaista reagointia jonkin tavoitteen saavuttamiseksi tai jonkin ongelman vastustamiseksi. (Koskiahio 2002: 37.)

Kansalaisten osallistumiseen vaikuttaa pääsääntöisesti kaksi asiaa: omakohtainen kiinnostus ja tarjolla olevat mahdollisuudet vaikuttamiseen. Pelkkä kiinnostus yksin ei riitä, vaan tarvitaan myös tietoa vaikuttamiskanavista ja osaamista sekä välineitä käyttää kanavia. (Kohonen & Tiala 2002: 6.)

Usein käytetty osallistumisen tapa on allekirjoittaa kannanotto. Aikaisemmin lomaketta kierrätettiin ihmiseltä ihmiselle ja asiaan otettiin kantaa omalla allekirjoituksella. Nykyisin monet vetoomukset ja adressit ovat Internetissä. Tunnistamiseen tarvitaan vähintään sähköpostiosoite, joskus pankkitunnukset. Käytäntö on nopea ja helppokäyttöinen suurimmalle osalle ihmisistä. Aivan kaikilla ei ole kuitenkaan mahdollisuutta käyttää säännöllisesti nettiyhteyttä eikä kaikilla ole käytössä sähköpostiosoitetta, saati pankkitunnuksia. Tämä taas saattaa aiheuttaa joissain tapauksissa eriarvoisuutta ihmisten välillä. Osallistumisen luonne vaihtelee erikokoisten kuntien välillä.

Pienissä kunnissa osallistutaan julkiseen keskusteluun ja otetaan helpommin yhteyttä luottamushenkilöihin ja viranhaltijoihin, koska suuri osa toimijoista on jollain tavalla tuttuja ja asioiden hoitaminen on luontevaa kasvokkain ja omalla nimellä. Suurissa kunnissa käytetään enemmän protestiluonteisia osallistumistapoja, jolloin kantaa otetaan kiivaammin ja suuremmalla joukolla joko mielenosoituksin, vetoomuksin tai boikotein. Sovinnaisempia osallistumistapoja pidetään vaikutuksiltaan tehokkaampina kuin protestiluonteisia. Vaikka suorien osallistumistapojen käyttö on kasvanut, luottamus osallistumisen vaikuttavuuteen on vähentynyt. (Pekola-Sjöblom & Sjöblom 2002: 9–12.)

Protestiluonteiset osallistumistavat saavat mediassa julkisuutta ja herättävät keskustelua sosiaalisessa mediassa. Keulahahmoja pidetään esitaistelijoina, rohkeina ja esikuvallisina. Tyytymättömyys, ehkä turhautuminenkin toimivat kasvualustana mielenilmauksille ja mahdollisesti saavat osallistumaan satunnaisia ”passiivisia” kansalaisia.

Agonistinen suunnitteluteoria nähdään vihamielisten asenteiden kesyttämisenä. Agonistisessa suunnitteluteoriassa halutaan tehdä päätöksiä rakentavassa hengessä, mutta samalla tunnistaen, että konsensusta ei aina saavuteta ja ihmisten erilaisista intresseistä johtuen erimielisyyksiä jää ratkaisematta. Agonismi on avointa kiistelyn tai väittelyn kulttuuria, jossa kunnioitetaan myös vastapuolen mielipiteitä. (Bäcklund, Häkli & Schulman 2017: 8–12.)

Vaikuttamiskanavien olemassaolo ja tieto niistä ei luo osallisuuden tunnetta. Pitää myös olla tunne toiminnan vaikuttavuudesta. Tunne vaikuttavuuden tehottomuudesta heijastuu myös muuhun yhteiskunnalliseen asennoitumiseen. Äänestysprosentti ja muu yhteiskunnallinen toiminta on matalaa kunnissa, joissa asukkaiden osallistuminen on vähäistä. (Pekola-Sjöblom & Sjöblom 2002: 9–12.)

Kansalaisten mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa omaan elinympäristöönsä liittyy samalla institutionaaliin rakenteisiin ja käytäntöihin, sekä erilaisiin kansalaisuustulkintoihin. Uusien epävirallisten suunnittelukäytäntöjen rakentuminen sekä asukkaiden mieltäminen myös asiakkaina ja kuluttajina ovat näistä konkreettisia esimerkkejä. Palvelukosysteemiajattelu taas korostaa asukkaita yhtä lailla tuottajina ja kehittäjinä kuin

käyttäjinä julkishallinnon toimintaa määritellessä. Kansalaisyhteiskuntaa ei siis ajatella yhteisenä toimijajoukkona, vaan erillisinä ajallis-paikallisina toimijaryhminä, erilaisin ja moninaisin motivaattorein. Julkishallinto ei myöskään muodosta homogeenista toimijajoukkoa yhteisin toimintatavoin ja rationaaliteetein. Julkishallinnon eri instituutioiden toiminnassa korostuvat epäselvyys pelisäännöistä ja toiminnan rajoista suhteessa toisiin instituutioihin, sekä epävarmuus tulevaisuudesta. Tätä tapahtuu hallinnon eri aluetasoilla. (Bäcklund, Häkli & Schulman 2017: 5–6.)

Kansalaiset ajattelevat toimintaansa enemmänkin vaikuttamisena ja vastuun ottamisena, kuin välttämättä pelkkänä osallistumisena. Digitaalisen tieto- ja viestintätekniikan nopea kehitys on synnyttänyt uusia osallistumiskanavia. Uudenlainen kaupunkiaktivismi rakentaa vasta-asiantuntijuutta esimerkiksi sosiaalisen median keinoin. Tämä pakottaa julkishallinnon toimijoita liikkumaan kansalaisten itse rakentamilla keskustelufoorumeilla. Esimerkkeinä ”Lisää kaupunkia Helsinkiin” ja ”Lisää kaupunkia Tampereelle” -Facebook ryhmät. Näissä ryhmissä on mukana tuhansia ihmisiä. Ryhmissä koetellaan asiantuntijuuden rajoja, sekä kiistellään suunnittelun tiedonkeruusta, sekä lähestymistavoista. (Bäcklund, Häkli & Schulman 2017: 7.)

Agonistinen suunnitteluteoria voi tarjota ratkaisun siihen, miten uudenlaisen kaupunkiaktivismiin saisi integroitua kaupunkisuunnitteluun. Suunnitteluteorian tavoitteena on saada hoidettua erimielisyydet tekemällä yhteisen sopimuksen menettelytavoista. Ristiriidoista huolimatta toimitaan hyvässä hengessä. (Faehnle, Mäenpää & Schulman 2017: 256.)

2010-luvulla osallistumista koskevissa keskusteluissa keskeisimpiä aiheita ovat olleet sosiaalisen median nopealiikkeisyys, sekä tärkeiksi koettujen suunnittelukysymysten ympärille muodostuneiden ryhmien tukeminen. Neljännen sektorin esiinmarssi korostaa samalla kysymyksiä liittyen ihmisten mahdollisuuksiin toteuttaa ja edistää tärkeitä asioita omassa elämässään tasavertaisesti. (Bäcklund, Häkli & Schulman 2017: 8.)

2.1.3 Osallistaminen

Osallistaminen on osallisuuden rinnakkaismuoto, se tarjoaa osallistumismahdollisuuksia kansalaisilla. Osallistaminen on ylhäältä alaspäin tapahtuvaa toimintaa, hallinnosta kansalaisille päin. Sanaan osallistaminen liittyy ajatus kansalaisesta passiivisena osallistujana, jota kehoitetaan tai vaaditaan osallistumaan joihinkin toimintoihin. (Poikola 2010.) Kun kansalaisia vaaditaan tai kehoitetaan osallistumaan tiettyihin yhteiskunnallisiin hankkeisiin, voidaan puhua osallistamisesta. Valtion tai kuntien käynnistämät osallisuushankkeet voidaan luokitella osallistamiseksi. Osallistamista sääntelevät poliittisesti hyväksytyt säännöt ja määräykset, osallistamisessa osallistumisen tarve on siis syntynyt muualla kuin osallistujien mielessä. Osallistuminen kuitenkin saattaa olla myös heidän etujensa mukaista. (Koskiahho 2002: 37.)

Kansalaisten osallistaminen on haaste. Aukkaat kokevat lähellä omaa elämää olevat asiat tärkeimmiksi ja osallistumisen arvoisiksi. Osallistamisen kannalta pienet ympyrät ja alueelliset verkostot ovat vetovoimaisimpia. Oman asuinalueen kehittäminen ja parantaminen kiinnostavat ja näiden hankkeiden ympärille on rakennettu esimerkiksi työpajoja ja muita tapoja verkostoitua asiasta kiinnostuneiden kanssa.

Puhuttaessa ihmisten osallistamisesta oman asuinympäristönsä kehittämiseen on käytetty käsitettä “placemaking”. Placemaking tarkoittaa tiettyjä kaupunkitiloja ja alueita käyttävien ihmisten toiminnan havainnointia ja kuuntelemista. Menetelmällä saadaan arvokasta tietoa kansalaisten ajatuksista ja toiveista. Tietojen keräämisen jälkeen luodaan yhteinen visio, joka on osittain mahdollista siirtää nopeastikin toteutukseen. Placemakingin avulla luodaan laadukkaita julkisia tiloja, jotka edistävät ihmisten terveyttä, onnellisuutta ja hyvinvointia. (Project for Public Spaces 2007.)

Osallistamisen tapoja ja menetelmiä on kehitettävä edelleen niin, että kansalaiset voisivat tulla mukaan suunnitteluun riittävän varhaisessa vaiheessa ja näin voisivat todella vaikuttaa lopputulokseen. Oman mielipiteen vaikuttavuus rakentaa luottamusta koko kunnallista järjestelmää kohtaan. Eri ihmisille ja eri paikkakunnille sopivat erilaiset menetelmät.

Kunnallisten viranhaltijoiden ja luottamushenkilöiden tulisi pystyä seuraamaan esimerkiksi eri foorumeilla käytävää keskustelua ja osallistua siihen itsekin. Kunnallinen demokratia tarvitsee toteutuakseen monenlaisia väyliä osallistua ja tulla kuulluksi. Kansalaisfoorumit ja kuntalaisraadit ovat esimerkkejä toimintarungoista, joihin kutsutaan mukaan kaikkia kiinnostuneita. (Kuntaliitto 2017.)

Kansalaisia voidaan houkutella osallistumaan keskustelutilaisuuksiin ja muihin toimintoihin järjestämällä arvontoja, hyvillä tarjoiluilla ja muilla palkitsemiskeinoilla, jos itse asian vetovoima ei riitä.

Uusi teknologia on mahdollistanut uusia tapoja osallistaa kaupunkilaisia kaupunkisuunnitteluun. Kaupunkisuunnittelussa on otettu käyttöön erilaisia paikkatietopohjaisia sovelluksia, joilla kerätään asukkaiden näkemyksiä alueen suunnitteluun. Tästä esimerkkinä on keväällä 2016 Hämeenlinnan kaupungin hyödyntämä Cities: Skylines –peli, jonka avulla pelaajat pystyivät rakentamaan oman näkemyksensä Katuman ja Kantolan kaupunginosien kaupunkitilan käytöstä. (Neuvonen 2017: 205.)

2.2 Osallistumismääräykset laissa

2.2.1 Perustuslaki

Perustuslain (PeL 1999/731) 2 §:n mukaan Suomessa valtiovalta kuuluu kansalle, ja kansalaisia edustaa valtiopäiville kokoontunut eduskunta. Yksilöllä on oikeus osallistua ja vaikuttaa elinympäristönsä kehittämiseen.

Perustuslain (PeL 1999/731) 14 §:n mukaan julkisen vallan tulee edistää yksilön mahdollisuuksia vaikuttaa itseään koskeviin päätöksiin sekä mahdollistaa yhteiskunnalliseen toimintaan osallistumisen.

2.2.2 Kuntalaki

Uusi kuntalaki (laki kuntalain muuttamisesta 175/2019) tuli voimaan vuoden 2015 toukokuussa. Sen tavoitteena oli uudistaa erilaisia osallistumis- ja vaikuttamiskeinoja, lisätä kuntalaisten vuorovaikutusta ja mahdollistaa kuntalaisten itsehallinto.

Kuntalaki on listannut esimerkkejä erilaisista osallistumis- ja vaikuttamiskeinoista. Näitä ovat muun muassa kuntalaisraatien ja keskustelu- ja kuulemistilaisuuksien järjestäminen, asukkaiden kuuleminen ennen päätöksentekoa, edustajien valitseminen kunnan toimielimiin sekä kunnan talouden suunnitteluun, palvelujen suunnittelu ja kehittäminen yhteissuunnitteluna kuntalaisten kanssa, ja erilaisten yhteisöjen ja yksittäisten asukkaiden tukeminen erilaisissa aloitteissa. Uusi kuntalaki mahdollisti myös uusia keinoja hyödyntää tietoteknologiaa viestinnässä ja päätöksenteossa.

2.2.2 Maankäyttö- ja rakennuslaki

Rakennuslain osauudistuksessa vuonna 1990 kunnille säädettiin yleinen velvollisuus tiedottaa kaavoituksesta niin, että asianosaisilla on mahdollisuus seurata kaavoitusta ja vaikuttaa siihen. Kunnissa otettiin käyttöön kaavoituskatsaus, eli vuosittain laadittava katsaus, jolla kunta tiedottaa ajankohtaisista kaavoista. Samaan aikaan siirryttiin laajempaan kuntalaisten kuulemiseen ja oikeus muistutuksen tekemiseen ulotettiin koskemaan kaikkia kunnan jäseniä. (Ympäristöministeriö 2007: 7.) Vuoden 1995 elokuussa voimaan astui laki, jossa yksilön osallistumisoikeudet saivat korostetun sijan. Tällä pyrittiin luomaan paremmat edellytykset ihmisten lisääntyville vaikutusmahdollisuuksille itseään ja elinympäristöään koskevissa asioissa. (Mäkelä 2000: 50.)

Vuoden 2000 maankäyttö- ja rakennuslaki jatkoi samaa linjaa. Laki korosti yksipuolisen kuulemisen sijasta osallistumista ja vuorovaikutusta osallisten kanssa. Osallinen on laissa uusi käsite. Osallisia ovat maanomistajien lisäksi ne, joiden asumiseen, työntekoon tai muihin oloihin kaava saattaa huomattavasti vaikuttaa, mutta myös viranomaiset ja yhteisöt, joiden toimialaa suunnittelussa käsitellään. Tiedonsaantia kaavoituksesta parannettiin ja kunnalla on nyt velvollisuus tiedottaa kaavoituksen alkamisesta. Osallisille tulee

myös tiedottaa kaavoituksen lähtökohdista ja arviointimenettelyistä. (Ympäristöministeriö 2007: 8.)

Maankäyttö- ja rakennuslain keskeinen tavoite on vuorovaikutteinen suunnittelu. Jotta edistettäisiin suunnittelijoiden ja kaupunkilaisten vuoropuhelua, uusi laki velvoittaa suunnittelijoita tiedottamaan kaavoituksesta jo kaavojen valmisteluvaiheessa. (Haila 2002: 92.) Kaupunkilaisten osallistumismahdollisuuksien lisäämistä voidaan pitää vastauksena siihen kritiikkiin, jota kaupunkilaiset, kaupunkitutkijat ja suunnitteluteoreetikot ovat jo vuosia esittäneet kaupunkisuunnittelua kohtaan. (Haila 2002: 93.)

Osallistavan suunnittelun tarkoituksena on ennemminkin luoda foorumi oppimiselle kuin syökyä suoraan ongelmanratkaisuun. Prosessin odotetaan parantavan ihmisten tarpeiden tunnistamista, nostaa esille yksimielisyyttä, voimaannuttaa paikalliset, heikommassa asemassa olevat ryhmät, integroida paikalliset osaamisjärjestelmät suunnitteluun, kaksisuuntaistaa oppimisprosessia projektin ja paikallisten ihmisten välillä, synnyttää poliittista sitoutumista ja tukea ja lisätä vastuullisuutta paikallishallinnossa. (Bendapudi & Thomas 2014: 1.) Vuorovaikutteisuus ja avoimuus suunnittelussa helpottaa suunnittelijoiden työtä.

Nyt on käynnissä maankäyttö- ja rakennuslain kokonaisuudistus. Ympäristöministeriön laatiman Keskustelupaperi maankäyttö- ja rakennuslain uudistamisen mukaan (Ympäristöministeriö 2018: 2–8) uudessa maankäyttö- ja rakennuslaissa suunnitteluprosesseihin liittyvien menettelytapojen toivottaisiin olevan joustavasti räätälöityjä, ja suunnittelussa tulisi toteuttaa laajaa, keskustelevaa osallisuutta ja vaihtoehtojen arviointia osallisten kanssa. Avoimuutta ja läpinäkyvyyttä tulisi parantaa. Kun avoin ja helposti saatavilla oleva tieto kasvaa, se lisää ihmisten välistä luottamusta ja prosessien toimivuutta. Digitalisaatio tuo mukanaan uusia mahdollisuuksia, kuten digikaavoituksen, virtuaali- ja kaupunkimallit, sosiaalisen median ja tekoälyn. Näitä kannattaa hyödyntää, jotta saadaan lisättyä osallistumisen vaikuttavuutta ja laadukkuutta.

2.3 Maankäytön suunnittelu Suomessa

2.3.1 Maankäyttö- ja rakennuslain uudistus

Maankäyttö- ja rakennuslain uudistuksen tavoitteena on yksinkertaistaa nykyistä alueidenkäytön suunnittelujärjestelmää, lisätä kansalaisten mahdollisuuksia vaikuttaa ja varmistaa lakitekstin selkeys ja johdonmukaisuus. Valmistelusta vastaa ympäristöministeriö. (Ympäristöministeriö 2019.)

Lakia uudistaessa otetaan huomioon muun muassa ilmasto- ja energiakysymykset, aluerakenteen erilaistuminen, kaupungistuminen, liikkumisen murros, digitalisaatio ja yhteensopivuus muun lainsäädännön, kuten EU:n lainsäädännön kanssa. (Ympäristöministeriö 2019.)

Talousoikeuden professori Ari Ekroosin johdolla tehdyn selvityksen maankäytön ja rakentamisen ohjauksen uudistamisesta mukaan maankäytön suunnittelua digitaalisessa toimintaympäristössä ei tällä hetkellä tunnisteta lainsäädännössä. Kaavat esitetään karttoina, sekä erillisinä kaavamerkintöinä ja määräyksinä. Kaavakartta sisältää idean paperista, johon kaikki oleellinen on koottu. Paperi voidaan asettaa nähtäville, sekä muun muassa leimata ja arkistoida. Ajatus kaavakartan esitystavasta on esillä useissa digitalisointiin liittyvissä hankkeissa. Tavoitteena on siirtää nykyiset instrumentit digitaaliseen muotoon. (Ekroos et al. 2018: 27–28.)

Digitalisaation vaikutukset kansalaisten osallistumiseen maankäytön suunnittelussa näkyvät tällä hetkellä lähinnä kaavojen ja niihin liittyvien selvityksien sekä päätöksentekojen verkkosaatavuudella, verkkokyselyinä suunnittelun eri vaiheissa sekä sosiaalisessa mediassa käytävissä keskusteluissa kaupunkeihin, ympäristöön ja liikenteeseen sekä niihin liittyvien suunnitelmiin liittyen. Haasteena on se, miten näitä eri menetelmillä ja eri medioissa syntyviä aineistoja voidaan käsitellä, analysoida ja saada ne osaksi suunnittelun tietopohjaa. (Ekroos et al. 2018: 31.)

Sähköistä asiointia pitäisi edistää. Kansalaisten näkemykset, muistutukset ja mielipiteet pystyisi saamaan sähköisesti nykyistä tehokkaammin, ja eri suunnitelmien hakemusaineiston asianosaisten ja muiden saataville. (Ekroos et al. 2018: 32.)

Nykyisen maankäyttö- ja rakennuslain mukainen alueidenkäytön ohjausjärjestelmä on lähtökohdiltaan neliportainen, kun lasketaan mukaan valtakunnalliset alueidenkäyttötavoitteet. Suunnittelujärjestelmän tasot ovat valtakunnallinen, maakunnallinen, kunnan yleispiirteinen ja kunnan yksityiskohtainen taso. Varsinaisia maankäytön suunnitelmia ovat hierarkkisessa suhteessa toisiinsa olevat maakuntakaava, yleiskaava ja asemakaava. Suunnittelujärjestelmää voitaisiin yksinkertaistaa siten, että olisi vain kaksi velvoittavaa suunnittelutasoa, eli maankäytön yleissuunnitelma ja maankäytön kehittämissuunnitelma. (Ekroos et al. 2018: 33–34.)

Hallituksen esityksen uudeksi maankäyttö- ja rakennuslaiksi on tavoitteena valmistua vuoden 2021 loppuun mennessä. (Ympäristöministeriö 2019.)

2.3.2 Suomen kaavoitusjärjestelmä

Kaavoitusjärjestelmä pohjautuu maankäyttö- ja rakennuslakiin. Käytän tässä luvussa ensisijaisena lähteenä Hallbergin, Haapanalan, Koljosen ja Rannan Maankäyttö- ja rakennuslakia vuodelta 2006.



Kuvio 1. Suomen kaavoitusjärjestelmä (Hallberg, Haapanala, Koljonen & Ranta 2006: 111–233).

Maakuntakaava

Maakuntakaava keskittyy kysymyksiin, jotka koskevat valtakunnallisten, maakunnallisten sekä usean kunnan yhteen sovittamista. Kunnan sisäiset maankäyttökysymykset ratkaistaan taas kunnan maankäytön suunnittelussa, yleiskaavassa ja asemakaavassa. Maakuntakaavassa ratkaistavina kysymyksinä on erityisesti yhteiskuntarakenteen kehittämisen puitteet, seudullisten verkostoratkaisujen toteuttamisen turvaaminen sekä merkittävimpien luonnonsuojelun, kulttuuriympäristön ja virkistystarpeiden varmistaminen. (Hallberg, Haapanala, Koljonen & Ranta 2006: 111.)

Maakuntakaavan laatii maakunnan liitto, joka on oikeudelliselta luonteeltaan kuntayhtymä. Kaikkien maakuntakaava-alueen kuntien kuuluu olla jäseninä maakunnan liitossa. Maakunnan liiton tulee huolehtia maakuntakaavan laatimisesta, kaavan pitämisestä ajan tasalla ja sen kehittämisestä. Maakuntakaava on laadittava silloin, kun on tarpeen sovittaa

yhteen valtakunnallisten alueidenkäyttötarpeiden konkretisoiminen ja soveltaminen maakunnan omien kehittämistavoitteiden sekä paikallisten tavoitteiden kanssa. Jollei liitto huolehdi tarpeellisesta kaavan laatimisesta tai sen pitämisestä ajan tasalla, ympäristöministeriöllä on mahdollisuus velvoittaa maakunnan liitto laatimaan tai tarkistamaan kaavan. (Hallberg ym. 2006: 112–113.)

Maakunnan liiton ylin päättävä toimielin hyväksyy maakuntakaavan. Asianomainen ministeriö vahvistaa hyväksytyn maakuntakaavan. Jos kaava ei täytä sille asetettuja sisältövaatimuksia tai päätös muutoin on lainvastainen, asianomaisen ministeriön on jätettävä kaava kokonaan tai osittain vahvistamatta. Muussa tapauksessa päätös on vahvistettava. Jollei maakuntakaavaa ei ole saatettu vahvistettavaksi vuoden kuluttua sen hyväksymisestä, kaavan hyväksymispäätös raukeaa.

"Maakuntakaava on ohjeena laadittaessa ja muutettaessa yleiskaavaa ja asemakaavaa sekä ryhdyttäessä muutoin toimenpiteisiin alueiden käytön järjestämiseksi."
(MRL 32 §.)

Maakuntakaavan pääasiallinen oikeusvaikutus kohdistuu siis muiden kaavojen laatimiseen sekä muuhun alueiden käytön suunnitteluun. Maakuntakaava on ohjeena laadittaessa ja muuttaessa sitä yksityiskohtaisempia kaavoja. (Hallberg ym. 2006: 160.)

Yleiskaava

Yleiskaavan tarkoituksena on ohjata yleispiirteisesti kunnan tai sen osan yhdyskuntarakennetta ja maankäyttöä. Yleiskaava voidaan laatia myös maankäytön ja rakentamisen ohjaamiseksi määrätyllä alueella. (Hallberg ym. 2006: 182.)

Yleiskaavan päätarkoituksena on kunnan alueidenkäyttötavoitteiden osoittaminen. Yleiskaava ohjaa asemakaavaa, jossa nämä alueidenkäyttötavoitteet toteutuvat. Tämän ohjaamisen lisäksi yleiskaava voidaan jollakin kaavaan sisältyvällä alueella suunnitella ohjaamaan rakentamista ja muuta maankäyttöä suoraan. Myös yleiskaava voidaan laatia vain

osalle kunnan aluetta tai sisällöltään vaiheittain ohjaamaan tietäntyyppistä maankäyttöä, kuten ranta-alueiden käyttämistä. (Hallberg ym. 2006: 182–184.)

Hallberg ym. (2006: 186) toteavat, että kunnan tehtävä on huolehtia tarpeellisesta yleiskaavan laatimisesta ja sen pitämisestä ajan tasalla. Tarve kaavan laatimiseen vaihtelee kunnan sijainnin, kehityksen ja muiden tekijöiden perusteella. Jos kunta ei asianmukaisesti huolehti yleiskaavan laatimisesta, on ympäristöministeriöllä mahdollisuus velvoittaa kunta siihen sakon uhalla. Yleiskaavan hyväksyy kunnanvaltuusto.

Yleiskaava on ohjeena, kun laaditaan tai muutetaan asemakaavaa sekä ryhdyttäessä muutoin toimenpiteisiin alueiden käytön järjestelemiseksi. Suunnitellessa alueiden käyttöä koskevia toimenpiteitä ja päättäessä niiden toteuttamisesta on katsottava, että toimenpiteillä ei vaikuteta yleiskaavan toteutumista. Yleiskaavalla on vaikutusta muun muassa ympäristösuojelulain, maa-aineslain ja metsälain perusteella tehtäviin päätöksiin. (Hallberg ym. 2006: 213.)

Hallbergin ym. (2006: 227–229) mukaan kunnat voivat laatia yhteistyönä yleiskaavan maankäytön yleispiirteiseksi ohjaamiseksi ja toimintojen yhteensovittamiseksi. Tämä antaa uusia mahdollisuuksia kuntien yhteistyölle alueiden käytön suunnittelussa. Yhteinen yleiskaava myös edistää alueiden käytön suunnittelun keinoin kasvavien kaupunkiseutujen kansainvälistä kilpailukykyä ja elinkeinoelämän toimintamahdollisuuksia. Yhteisen yleiskaavan voi laatia ja hyväksyä maakunnan liitto, tehtävään soveltuva muu kuntayhtymä tai kuntien muu yhteinen toimielin. Yhteisen yleiskaavan vahvistaa ympäristöministeriö.

Asemakaava

Asemakaavassa säännellään yksityiskohtaisesti kunnan rakentamista ja muuta maankäyttöä (Hallberg ym. 2006: 233). Asemakaava ohjaa yksityiskohtaista järjestämistä, rakentamista ja kehittämistä. Se osoittaa tarpeelliset alueet eri tarkoituksia varten ja ohjaa rakentamista ja muuta maankäyttöä paikallisten olosuhteiden, kaupunki- ja maisemakuvan,

hyvän rakentamistavan, olemassa olevan rakennuskannan käytön edistämisen ja kaavan muun ohjaustavoitteen edellyttämällä tavalla. (Maankäyttö- ja rakennuslaki 50 §.)

Asemakaava on laadittava ja se on pidettävä ajan tasalla sitä mukaa kuin kunnan kehitys tai maankäytön ohjaustarve edellyttää. Laatimistarve arvioidaan yleisen edun lähtökohdista ja se on oikeusharkinnalla ratkaistava asia. Ympäristöministeriö voi velvoittaa kunnan asemakaavan laatimiseen tai sen ajan tasalla pitämiseen sakon uhallla. Asemakaavan hyväksyy kunnanvaltuusto. (Hallberg ym. 2006: 235–238.)

2.3.3 Kaavoituksen kulku

Kaavoitusprosessin pituus ja laajuus riippuvat siitä, millainen suunnittelun kohde on. Kaavaprosessiin kuuluvat aloitus-, valmistelu-, ehdotus-, ja hyväksymisvaiheet. Aloitteen kaavan laatimisesta voi tehdä maanomistaja tai kunta. Jos kunta arvioi kaavoituksen tarpeelliseksi, kaavoitus alkaa. (Jauhiainen & Niemenmaa 2006: 253.)



Kuvio 2. Kaavoituksen kulku (Espoon kaupunki 2018).

Aloituvaihe

Kaavan vireille tulosta ilmoitetaan yleensä kolmella tavalla; kuulutuksella kaupungin kaavakuulutusten yhteydessä kaupungin ilmoituslehdissä, kaupungin Internet-sivuilla tai kirjeellä, mikäli osallistujia on vähän (Espoon kaupunki 2018).

Osallistumis- ja arviointisuunnitelma laaditaan kaavoitusprosessin alkuvaiheessa jokaisen kaavan kohdalla. Suunnitelmassa esitellään työn tavoitteet ja lähtötilanne sekä kaavan valmistelun ja päätöksenteon eteneminen. Lisäksi käsitellään, miten järjestetään osallistuminen, vuorovaikutus ja kaavan vaikutusten arviointi. Osallistumis- ja arviointisuunnitelmaa voidaan tarvittaessa täydentää kaavaproessin aikana. Jos osallinen ei ole tyytyväinen osallistumis- ja arviointisuunnitelman riittävydestä, hän voi esittää ympäristökeskukselle neuvottelua asiasta. Osallistumis- ja arviointisuunnitelma on nähtävissä yleensä kunnan Internet-sivuilla kaavaproessin aikana. (Espoon kaupunki 2018.)

Osallistuminen, vuorovaikutus ja mahdollisten konfliktien ratkaiseminen prosessin alkuvaiheessa on merkittävää. Jos saadaan rakennettua luottamuksellinen ja rakentava ilmapiiiri, välttyään varmemmin prosessia hidastavilta valituksilta ja muistutuksilta. Virkamiehiltä ja luottamushenkilöiltä odotetaan puolueetonta ja riippumatonta otetta. Vuoropuhelu rakentaa kuntalaisten luottamusta koko demokraattista järjestelmää kohtaan. (Syrjänen 2005: 47.)

Mahdollinen asukastilaisuus järjestetään yleensä kaavoituksen alkuvaiheessa. Tilaisuus on kaikille avoin ja siitä tiedotetaan alueen asukkaita ja asukasyhdistyksiä mahdollisimman laajalti lehtikuulutuksilla, kirjeillä tai sähköisellä medialla. (Espoon kaupunki 2018.)

Valmisteluvaihe

Kaupunkisuunnittelukeskus toimii suunnittelun koordinoijana. Pääosa tarvittavista selvityksistä tehdään valmisteluaineiston suunnitteluvaiheessa. Tarvittaessa laaditaan myös vaihtoehtoisia suunnitelmaluonnoksia. Kaavaratkaisuun vaikuttava olennainen tieto pyritään hankkimaan prosessin suunnitteluvaiheessa. (Espoon kaupunki 2018.)

Valmisteluaineisto on vapaamuotoista ja luonnosmaista. Usein se myös sisältää erilaisia vaihtoehtoja. Valmisteluaineisto pyrkii havainnollistamaan kaavoitustavoitteita ja ympäristöä, joka syntyy kaavan toteutumisen myötä. Aineisto sisältää mahdollisesti piirroksia, kolmiulotteisia tietokoneella tehtyjä malleja, malleista tehtyjä kuvia, valokuvamontaaseja ja myös havainnollistavia pienoismalleja. (Espoon kaupunki 2018.)

Valmisteluvaiheessa osallisille järjestetään tilaisuus mielipiteen esittämiseen. Yleensä se tehdään asettamalla kaavaluonnos ja valmisteluaineisto nähtäville. Valmisteluaineisto pidetään nähtävillä määrääjän. Nähtävillä olon aikana osalliset voivat esittää mielipiteensä valmisteluaineistosta. (Ympäristöministeriö 2007: 17.)

Kuntalaisille on Maankäyttö- ja rakennuslain mukaan haluttu antaa suuri rooli kaavoituksen valmisteluvaiheessa. Kuntalaisten odotetaan osallistuvan ja olevan vuorovaikutuksessa kaavan valmistelijoiden kanssa. Kaavasuunnittelun laatuun avoimella tiedotuksella ja vuorovaikutuksella on todettu olevan merkitystä.

Valmisteluvaiheessa toimiminen eri yhteistyötahojen kanssa on keskeisessä roolissa. Yhteistyötahoja voivat olla muun muassa eri hallinnon tasot, kunnat, kuntalaiset, maanomistajat, elinkeinoelämä ja kansalaisjärjestöt. Keskeistä prosessin sujumisen kannalta on, että näkemykset tuodaan julki oikea-aikaisesti, riittävän ajoissa kaavan valmisteluvaiheessa. (Syrjänen 2005: 42–43.)

Kuntalaisten osallistuminen kaavaprosessiin on sitä tärkeämpi, mitä ongelmallisempi tai merkittävämpi kaava on. Vanhojen alueiden kaavojen valmistelussa paikallistuntemus ja asukkaiden mielipiteet ovat suuressa roolissa. Asukkaat osaavat kertoa muutos- ja säilyttämistarpeista ja ongelmista. Kaavoittajilta kaivataan hienovaraista ja kuuntelevaa otetta sekä asukkaita kunnioittavaa osallisuutta, jotta päästään kaikkia tyydyttävään lopputulokseen. (Syrjänen 2005: 57–58.)

Ehdotusvaihe

Saatu palaute toimii pohjana kaavaratkaisun ja toteutustavan tarkentamiselle. Kaavakartan ja kaavaselostuksen lopullinen versio muodostuu tässä vaiheessa. (Espoon kaupunki 2018.) Kaavaehdotus on nähtävissä samalla tavalla kuin kaavan valmisteluaineisto. Kunnan jäsenet ja osalliset voivat halutessaan esittää kaavasta mielipiteensä, jota kutsutaan muistutukseksi. Muistutuksista ja lausunnoista muodostetaan yhteenveto kaavan laatijan toimesta. Tämän jälkeen hän esittää mielipiteensä siitä, tarvitseeko kaavaehdotus tarkis-

tusta. Ehdotus on asetettava uudelleen nähtäville, mikäli siihen tehdään oleellisia muutoksia. (Ympäristöministeriö 2007: 19.) Kaupunkisuunnittelulautakunta voi hyväksyä kaavan ja lähettää sen eteenpäin kunnanhallitukselle tai valtuustoon, tai vaihtoehtoisesti palauttaa kaavan uudelleen valmisteltavaksi (Espoon kaupunki 2018).

Hyväksymisvaihe

Kolme erillistä tahoa toimivat kaavan tai kaavamuutoksen hyväksyjinä. Kaupunkisuunnittelulautakunta hyväksyy vähäiset asemakaavamuutokset. Kaupunginhallitus puolestaan hyväksyy maankäyttösopimukseen liittyvät asemakaavat ja asemakaavan muutokset, mikäli ne eivät ole vaikutukseltaan merkittäviä. Kaupunginvaltuuston tehtävänä on hyväksyä yleis- ja asemakaavat sekä merkittävät asemakaavamuutokset. (Espoon kaupunki 2018.) Kunta antaa tiedoksiannon kaavan hyväksymisestä niille kunnan jäsenille ja muis-
tutuksen tekijöille, jotka ovat sitä pyytäneet. Kunta myös tiedottaa päätöksestä yleisesti kaikille. (Ympäristöministeriö 2007: 19).

Osallistumisen lisäämisellä pyritään kaavaprosessin sujuvaan etenemiseen ja laadullisesti hyviin lopputuloksiin. Prosessin parantamisella ja osallistumisen lisäämisellä tarkoitetaan entistä monipuolisempien vaikuttamis- ja osallistumismahdollisuuksien tarjoamista toimijoiden ulottuville. Monipuolisen ja aktiivisen valmistelun tuloksena saavutetaan useita osapuolia tyydyttävä kaava. Hyvät kaavat vastaavat eri toimijoiden tarpeita, kun taas huonoista kaavoista valitetaan, mikä hidastaa ja mahdollisesti estää kaavan valmistumisen. (Syrjänen 2005: 44.)

Kaava tulee voimaan hyväksymisen jälkeen, jollei kaavasta ole valitettu. Mikäli hyväksymispäätöksestä on valitettu, valitukset käsitellään tuomioistuimessa. Jos valitukset hylätään, kaava tulee voimaan, sitten kun kaavasta on kuulutettu kaupungin ilmoituslehdissä. (Espoon kaupunki 2018.)

3. OSALLISTUMISEN UUDET KEINOT

3.1 Suunnittelun teoriaa

Teollisuuden kehittyminen ja tähän liittynyt kaupunkien kasvu pakottivat järjestelmälliseen kaupunki- ja aluesuunnitteluun 1800-luvulla. Kaupunkisuunnitteluun perehtyneet henkilöt alkoivat laatia yleisiä teorioita kaupunkien kehittämiseksi. (Jauhiainen & Niemenmaa 2006: 37.)

Uudenlainen käsitys kaupungeista ja niiden suunnittelun periaatteista muodostui 1900-luvun alussa Patrick Geddesin luomana. Geddesin mielestä kaupungit olivat kehittyviä ja haavoittuvia organismeja. Niinpä hän esitti menetelmän maankäytön suojelemiseksi, missä suunnittelija aluksi tekee selvityksen keräämällä aineiston suunniteltavan alueen sijainnista, väestöstä, luonnonpiirteistä ja historiasta. Sen jälkeen hän analysoi aineiston ja valitsee tulevan kehityksen päälinjan. Näiden pohjalta hän tekee varsinaisen maankäytön suunnitelman. (Jauhiainen & Niemenmaa 2006: 40–41.)

Le Corbusier kehitti 1900-luvulla vision toiminnallisesta modernista kaupunkikoneesta. Lähtökohtana hänellä oli purkaa edelliset kaupungit ja rakentaa tilalle geometrisiin muotoihin tukeutuvia kaupunkeja. Hän vaati tiukkaa maankäytön kontrollia. Kaupunkitila jaettiin toiminnallisesti työhön, vapaa-aikaan ja asumiseen ja ne yhdistettiin liikenteellä. Kaupunkien maankäytöstä tehtiin tehokasta rakentamalla hyvin korkeita rakennuksia, mikä taas mahdollisti sen, että pystyttiin rakentamaan laajoja viheralueita. (Jauhiainen & Niemenmaa 2006: 43.)

Toisesta maailmansodasta 1960-luvun alkuun suunnittelu oli lähinnä fyysistä maankäytön suunnittelua ja yhdyskuntien muodonantoja (Roininen 2012: 82). Toisen maailmansodan jälkimainingeissa oli tarve kaupunkien fyysiseen uudelleenrakentamiseen, ja yhteiskunnan teollistumisen myötä myös kaupungistuminen kiihtyi. (Jauhiainen & Niemenmaa 2006: 46–48.)

1960-luvulla suunnittelu muuttui radikaaliksi nopean autoistumisen, teollisuuden ja liikennejärjestelmien asettamien haasteiden myötä. Entinen, fyysiseen maankäytön suunnitteluun perustuva malli hylättiin ja tilalle otettiin uudet systeemisuunnittelun ja rationaalisen päätöksenteon ihanteet. (Roininen 2012: 82)

Nykyinen alue- ja yhteiskuntasuunnittelu on saanut vaikutuksia suunnittelun historiallisen kehityksen muovaamista paradigmoista ja niiden mukaisista koulukunnista (Roininen 2012: 82). Viime vuosikymmenten aikana eteen on tullut uusi haaste: suunnittelulta on alettu vaatia vuorovaikutteisuutta ja kommunikatiivisuutta. Tämä on tullut ilmi etenkin uuden maankäyttö- ja rakennuslain tultua voimaan. (Mattila 2003: 55.)

Kommunikatiivinen ja vuorovaikutteinen suunnittelu

Kommunikatiivinen suunnittelu nousi 1980-luvun aikana yhdeksi suunnittelun johtohahmoksi (Roininen 2012: 82). Kommunikatiivisessa suunnittelussa yhteisymmärryksen löytäminen on korostetussa asemassa. Lähtökohtana on suunnittelun osapuolien välinen puhe arkielämästä ja suunnittelemaansa ympäristöstä. Käytännön suunnittelu on siirtynyt kohti kommunikatiivisuutta. Suunnitteluun osallistumista tukevat muun muassa EU:n direktiivit ja Suomen maankäyttö- ja rakennuslaki. (Sotara 1996: 4–5; Jauhiainen & Niemenmaa 2006: 61–64.)

Vuorovaikutteisessa suunnittelussa vaikutusmahdollisuudet ovat suurimmat prosessin alussa, jolloin tehdään tärkeitä suunnittelua ohjaavat arvovalinnat tavoitteista ja päämääristä. Vuorovaikutusprosessissa osallisia kuullaan ennen kuin suunnittelua on edes keritty aloittaa. Asiantuntijasuunnittelu alkaa sitten, kun keskeiset linjaukset on tehty yhdessä. (Räihä 2009: 16.) Vuorovaikutteista prosessia käytetään edelleenkin liian vähän.

Deliberatiivinen demokratia ja lähidemokratia

Politiikan tutkimuksessa on puhuttu 1990-luvulta lähtien deliberatiivisesta käänteestä. Ennen ihanne painotti demokratiaa, jossa korostui kansalaisten näkemysten summaaminen kollektiivisiksi päätöksiksi esimerkiksi äänestämisen kautta. Nyt keskiöön ollaan

nostettu keskusteleavan demokratian ihanne, eli kansalaisille annetaan yhtäläinen mahdollisuus osallistua julkiseen keskusteluun ennen varsinaista päätöksentekoa. Tavoitteena on, että päätösten hyväksyttävyyks kasvaisi kansalaisten keskuudessa, kun ne perustuvat laaja-alaiseen ja monipuoliseen julkiseen keskusteluun, harkintaan ja punnintaan. (Lundström & Raisio 2013: 183.)

Suomessakin ollaan havahduttu deliberatiivisen demokratian mukanaan tuomiin mahdollisuuksiin. Suomessa tämä deliberatiivinen käänne on näkynyt erityisesti kuntatasolla. Laajemmin toteutettu deliberatiivinen malli on kansalaisraati, jonka tarkoituksena on muodostaa kohdeväestö aidosti pienoiskoossa. Osallistujat saavat monipuolista tietoa käsiteltävästä asiasta ja mahdollisuuden keskustella asiantuntijoiden sekä muiden osallistujien kanssa asiasta. Kansalaisraati ei kuitenkaan ole pelkkää keskustelua, sillä tulee myös olla vaikutusvaltaa poliittiseen päätöksentekoon. Kansalaisraatien on todettu toimivan erityisen hyvin aluekehittämiseen liittyvissä asioissa. (Lundström & Raisio 2013: 179–180.)

Deliberatiivinen demokratia liittyy myös syvästi lähidemokratiakeskusteluun. Lähidemokratia tarkoittaa sitä, että kuntalaisilla on oikeus tulla kuulluksi itseään koskevilla asioilla. Sen lisäksi kunnassa toimivat esimerkiksi nuorisovaltuustot, oppilaskunnat, kyläneuvostot sekä sitä, että valtuustoiden ja kuntalaisten välillä on vuorovaikutteisuutta. Kun kuntauudistus vähentää kuntien lukumäärää ja samalla kasvattaa kuntakokoa, se merkitsee samalla muutoksia myös kunnalliseen demokratiaan. Lähidemokratian ja osallistumis- ja vaikutustapojen kehittäminen on tämän takia tärkeää. (Valtiovarainministeriö 2012: 19.) Lähidemokratian onnistuminen edellyttää kuntien toimintatapojen uudistamista. Jos asukkaiden osallistumista ei viedä kuntien suunnittelukäytäntöjen sisälle, toimiva ja vaikuttava lähidemokratia ei onnistu. (Valtiovarainministeriö 2012: 48.)

Agonistinen suunnitteluteoria haastaa deliberatiivisen demokratian perusajatuksia. Kun deliberatiivisessa demokratiassa yritetään vähentää erimielisyyksiä, agonistisessa suunnitteluteoriassa korostetaan erimielisyyden pysyvyyttä sekä sitä, että vastakkainasettelu on väistämätöntä. Digitalisaation mahdollistamat uudet tekniikat, teknologiat ja sosiaali-

nen media avaavat uusia mahdollisuuksia ja tapoja käydä keskustelua. Kaupunkisuunnittelussa on tärkeää tunnistaa paikallisen tiedon potentiaali ja yhteisymmärryksen tavoittamisen sijaan tarvitaan radikaalimpaa toimintaa. (Lin & Geertman 2019: 79.)

3.2 Pelillistäminen

Yhteiskunnan digitalisoituessa, monia uusista tekniikoista ja suunnittelumenetelmistä voitaisiin käyttää lisäämään kansalaisten aktiivisempaa sitoutumista suunnitteluprosessiin. Yksi tällainen on pelillistäminen. Pelillistäminen on pelillisten elementtien hyödyntämistä muualla kuin peliympäristössä. Se tarjoaa mekanismeja, joilla voi lisätä käyttäjien motivaatiota osallistua suunnitteluprosesseihin. (Münster et al. 2017: 2398–2399).

Ajatus pelien yhdistämisestä kaupunkisuunnitteluun ei ole täysin uusi. Kaupunkisuunnittelijat Yhdysvalloissa käyttivät simulaatiopelejä monimutkaisten suunnittelurakenteiden ja prosessien visualisointiin jo 1980-luvulla. Positiivisten kokemusten siivittämänä nämä suunnittelupelit muutettiin kaupallisiksi videopeleiksi. (Thiel et al. 2016: 36.) Viime aikoina Suomessakin on alettu puhumaan pelillistämisestä kaupunkisuunnittelun yhteydessä. Julkiset tahot ovat alkaneet ottaa käyttöön pelejä ja erilaisia elementtejä pelisuunnittelusta alueiden kehittämiseen ja suunnitteluun. (Ala-Ketola 2017: 5.)

Kaupunkisuunnitteluun osallistuvat usein vain ne kansalaiset, jotka ovat jollain tavalla suunnittelun kohteena, ja osallistuminen tapahtuu ennalta määrätyssä aikataulussa ja rajoissa. Yhä useammat ihmiset pitävät osallistumista tarpeettomana, koska eivät koe, että pääsisivät oikeasti ratkaisemaan konflikteja tai vaikuttamaan päätöksentekoon. (Ampatzidou et al. 2018: 35.) Pelit antavat mahdollisuuden tutkia, suunnitella, testailla ja harjoitella eri skenaarioita turvallisessa ympäristössä ilman, että tarvitsee pelätä seurauksia ja muita todellisen maailman vaikutuksia. Simuloitua ympäristöä hyödyntämällä kansalaiset ja kaupunkisuunnittelijat voivat kokeilla eri vaihtoehtoja ja löytää siten uusia ratkaisuja. Pelit siis mahdollistavat uusien ratkaisujen tuottamisen ja julkisen päätöksenteon laadun parantamisen. (Thiel et al. 2016: 36.)

Pelillisyyttä sovelletaan usein osallistuvassa kaupunkisuunnittelussa käyttämällä pelielementtejä, joiden avulla kansalaiset voivat keskustella tai antaa palautetta suunnitelmista ja ehdottaa uusia ideoita. Pelillisuus avaa uusia mahdollisuuksia osallistua ja antavat monipuolisemmin välineitä kaupunkisuunnittelijoiden käyttöön. (Ampatzidou et al. 2018: 36.) Houkutuskeinona voidaan käyttää pelimekaniikasta esimerkiksi rankingeja, piste-määriä, merkkejä, tasoja, palkintoja ja virtuaalivaluuttoja. Pelit kannustavat luovuuteen ja ne voivat opettaa tehokkaita ongelmanratkaisutaitoja. Pelaajat kokeilevat eri taktiikoita, ja keräävät erilaisia aineistoja ja tietämystä. Näin he tutustuvat ongelmaan ja pysyvät luomaan erilaisia ratkaisumalleja ongelman ratkaisemiseksi. (Deterding et al. 2011.) Pelien avulla hankalaksi koetuista asioista voidaan tehdä elämyksellisempiä ja helpommin ymmärrettäviä. Käyttäjä voi jopa kiinnostua sellaisista asioista, joita hän ei normaalisti kokisi houkuttelevana. Pelisuunnittelusta tuoduilla opeilla halutaan tehdä osallistumisesta mielekkäämpää. (Poplin 2011: 195–196.) Pelillistämällä voidaan siis vaikuttaa motivaatioon ja sitoutumiseen.

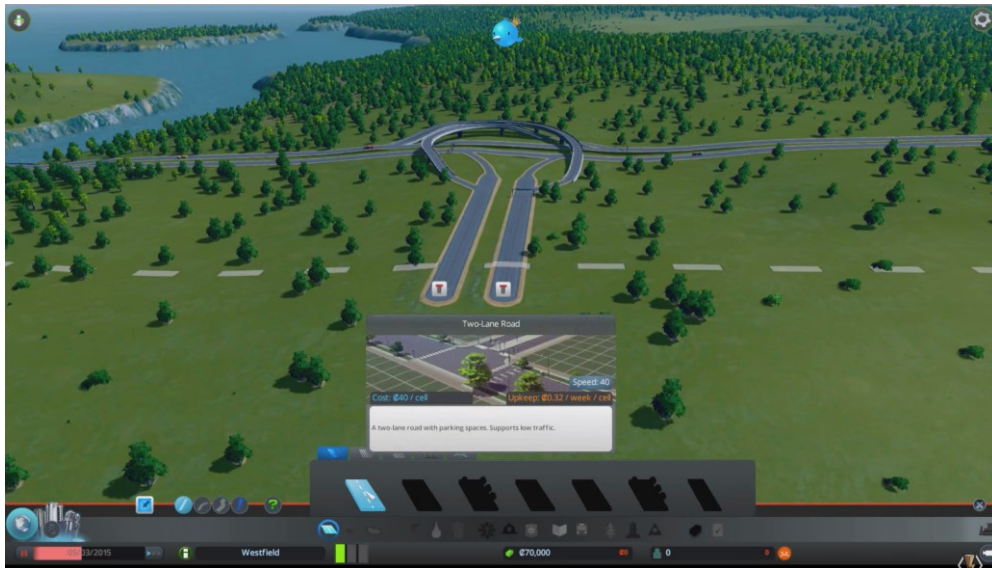
Digitaaliset välineet mahdollistavat kansalaisten osallistumisen suunnitteluprosessiin missä vain ja milloin vain. Digitaalisten välineiden odotetaan myös voittavan osallistumisen esteet, kuten pitkäaikaisen sitoutumisen puuttumisen, aliedustettujen ryhmien vaikutusmahdollisuuksien lisäämisen sekä tekemään osallistumisprosessista miellyttävämmän. (Ampatzidou et al. 2018: 35.) Pelillistäminen herättää kiinnostusta, ja myös parantaa käyttäjien pitkän aikavälin motivaatiota osallistumiseen, kun suunnitteluehdotusten kommentointia tai omien ehdotusten antamista palkitaan pisteillä tai merkeillä. Visualisointitekniikoilla, kuten kolmiulotteisella mallinnuksella (3D) voidaan nähdä, miltä kohde näyttää sen ollessa valmis. Tämä tekee suunnitteluprojektin jännittävämmäksi ja konkreettisemmäksi. (Münster et al. 2017: 2399.)

Viime vuosina on kehitetty paljon mobiilisovelluksia, joiden avulla ihmiset voivat jakaa tietoja, mielipiteitä, mieltymyksiä ja tarpeitaan yhteisöidensä sisällä, pyrkimyksenä saavuttaa haluttu yhteinen lopputulos. Nykypäivänä useat sosiaaliset innovaatiot perustuvat sille, että kansalaiset tekevät yhteistyötä ja käyttävät tietojään, taitojaan, arvojaan ja motivaatiotaan edistääkseen elämää yhteisössä. (Spitz et al. 2017.) Peleillä ja pelillisillä sovelluksilla voidaan houkutella kaupunkilaisia osallistumaan kaupunkisuunnitteluun ja

päätöksentekoon sekä parantamaan yhteisön osallistumisprosessia (Ampatzidou et al. 2018: 35.)

Hämeenlinnan kaupunki, Cities: Skylines

Suomessa on kokeiltu pelillisyyttä kaupunkisuunnittelun työkaluna. Hämeenlinnan kaupunki tarjosi kevään 2016 aikana mahdollisuuden kehittää kaupunkia Cities: Skylines -pelin avulla. Cities: Skylinessä pelaaja pääsee kokeilemaan kokonaisen kaupungin ja sen infrastruktuurin, kuten teiden, vesihuollon ja sähköverkon, rakentamista. Pelaajan tehtävänä on keskeisten palveluiden, kuten terveydenhuollon, koulutuksen ja julkisen liikenteen suunnittelu ja hallinta. On siis pelaajan vastuulla, minne mikäkin toiminto sijoitetaan. Pelissä haettiin uusia ratkaisuja erityisesti Kantolan ja Katuman alueelle. Pelihankkeen päätavoitteina oli kokeilla uusia osallistumistapoja, tehdä yleiskaavatyötä tunnetumaksi sekä osallistaa uusia ryhmiä hyödyntäen jo olemassa olevia kanavia. (Hämeenlinnan kaupunki 2018: 3–5.)



Kuva 1. Näyttökuvaa Cities: Skylines -pelistä (Cities: Skylines 2019).

Pelikokeilu kasvatti sekä Hämeenlinnan että yleiskaavatyön tunnettavuutta. Kilpailuun osallistui yhteensä seitsemäntoista pelaajaa, joista lopulliseen voittajäänestykseen kaupunki valitsi kolmesta. Arvostelukriteereinä mainittiin toteutettavuus, uutuusarvo ja omaperäisyys. Pelihankkeella on ollut vaikutusta Kantolan alueen yleiskaavaratkaisuun. Sitä on hyödynnetty etenkin puistoakselin ja olemassa olevien katujen kanssa. (Hämeenlinnan kaupunki 2018: 5.)

Projekti opetti, että pelin avulla voidaan saada käsitys aluesuunnittelun suuremmista linjoista ja tarpeista. Pelillisuus on kansainvälinen ja kustannustehokas tapa osallistaa, ja se saa etenkin nuoret kiinnostumaan kaupunkisuunnittelusta. Projekti toi näkyvyyttä kaupunkisuunnittelulle. (Heinisuo 2017.)

3.3 Sosiaalinen media

Sosiaalisen medially viitataan moneen eri asiaan. Se on maailmanlaajuinen ilmiö vuosien 2004–2009 välillä, jolloin monet suositut sosiaalisen median palvelut perustettiin. Sosiaalisella medially voidaan myös tarkoittaa ylipäättään kaikkia Internet-palveluita, joihin liittyy jotain sosiaalisesti miellettyä. Sosiaalisessa mediassa jaetaan sisältöjä verkkoalustoilla ja sovelluksilla. (Pönkä 2015: 6.)

Nykyään sosiaalinen media on yksi tehokkaimmista joukkotiedotusvälineiden työkaluista. Ihmiset ovat nykyään tekemisissä keskenään yhä useammin virtuaalisesti ja kaupunkisuunnittelun on vastattava näihin uusiin haasteisiin. Digitaalinen yhteiskunta haluaa nähdä julkiset tilat spesifimpinä ja henkilökohtaisempina, samalla kun sosiaaliset vuorovaikutukset ovat vuorovaikutteisempia ja konkreettisempia. (Petrosyan 2011.)

Aikaisemmin sosiaalista mediaa käytettiin ainoastaan Internet-yhteyksillä varustetuilla pöytätietokoneilla. Älypuhelimien myötä sosiaalinen media on saavutettavissa ja mahdollistaa osallistumisen missä vain ja milloin vain. Uusien mobiiliosallistumisen välineiden odotetaan houkuttelevan aikaisempaa laajempaa sidosryhmää, kuin perinteiset osal-

listumisen välineet. Etenkin nuorten ja nuorten aikuisten odotetaan osallistuvan aikaisempaa enemmän näiden avulla. Toisaalta vanhempi ikäluokka ei tunne näitä uusia teknologioita yhtä mieleiseksi. (Evans-Cowley et al. 2015: 240.)

Sosiaalisen median käyttö vuorovaikutuksessa kansalaisten kanssa on yleistynyt myös julkisella sektorilla. Sosiaalinen media tarjoaa kaupunkisuunnitteluun valtavan määrän erilaisia työkaluja vuorovaikuttamiseen ja osallistumiseen, joiden avulla voi kerätä ja jakaa tietoa vaivattomasti. (Uusitalo 2018.) Sosiaalisen median avulla voi lisätä kansalaisten motivaatiota ja vaikutusmahdollisuuksia, ja luoda uusia viestintäkanavia sekä mahdollisuuksia jakaa ideoita ja tietoja. (Civitas 2015: 5.)

Sosiaalisen median kautta tavoittaa entistä nopeammin suurempia osallistujajoukkoja. Myös sellaisia kohderyhmiä, kuten nuoria, jotka muuten jäisivät perinteisten osallistamismenetelmien tavoittamattomiin. (Uusitalo 2018.) Viranomaiset voivat käyttää sosiaalista mediaa esimerkiksi kansalaisten mielipiteiden saamiseen, vastata kansalaisten kysymyksiin sekä tiedottaa meneillään olevista projekteista (Civitas 2015: 21). Luomalla osallistumismahdollisuuksia, keräämällä ideoita ja palautetta, saadaan kansalaiset tuntemaan, että he ovat osa päätöksentekoprosessia (Civitas 2015: 30). Sosiaalista mediaa käyttämällä voidaan levittää hetkessä valtavia määriä tietoa isolle yleisölle, ja samalla se tarjoaa alustan julkiselle ja yksityiselle sosiaaliselle vuorovaikutukselle (Civitas 2015: 62).

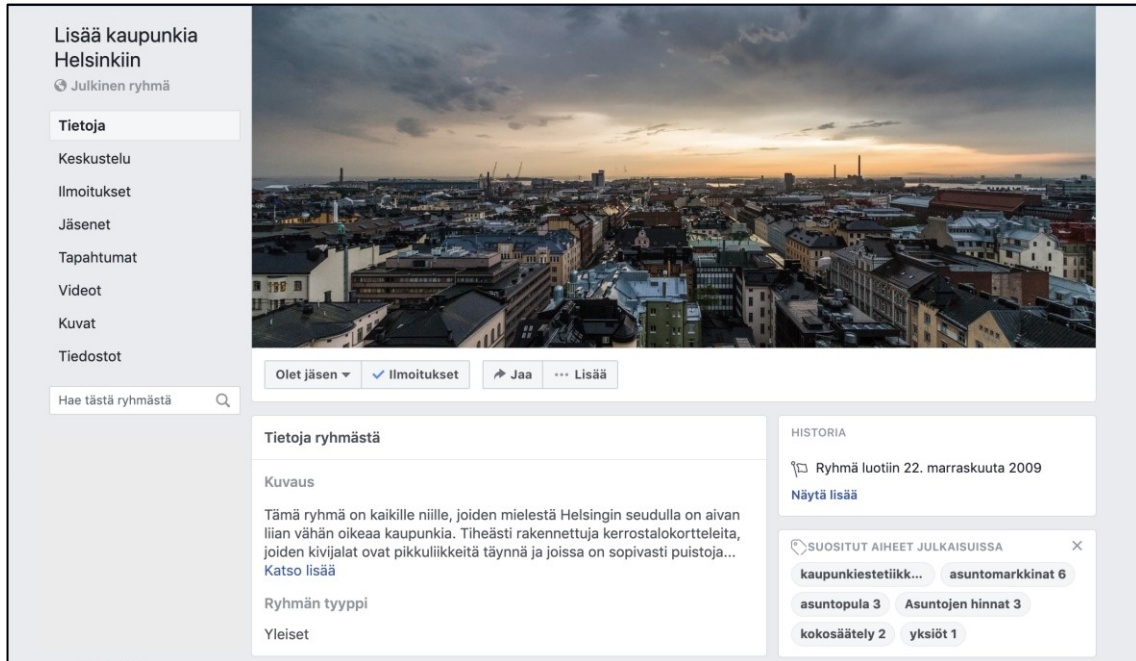
Sosiaalinen media muuttaa osallistumista laajemmaksi, se avaa muun muassa uusia mahdollisuuksia päätöksentekijöille, sekä lisää ja edistää kansalaisten itsenäistä järjestäytymistä (Evans-Cowley et al. 2015: 240). Aktiiviset kansalaiset haastavat kaupunkisuunnittelun toimintatapoja. He ottavat kantaa ja antavat kehitysehdotuksia asuinalueiden ja kaupunkien suunnitteluun. Sosiaalinen media tarjoaa otollisen alustan ihmisten omaehtoiselle kaupunkisuunnittelukeskustelulle. Hallinnon tapa taas käyttää sosiaalista mediaa on usein perinteistä yksisuuntaista tiedottamista. Sosiaalinen media tarjoaa käyttäjilleen mahdollisuuden luoda ja jakaa sisältöjä, tämän lisäksi se tarjoaa mahdollisuuden keskusteluun, yhteydenpidon muihin käyttäjiin sekä ryhmäytymiseen. (Nummi 2019: 27–28.)

Sosiaalinen media Suomessa näyttäytyy lähinnä kaupunkisuunnittelun informaatiokanavana, ja kaupunkisuunnittelijoiden suhtautuminen verkkokeskusteluihin koskien kaupunkisuunnittelua on lähinnä asiantuntijänäkökulman vahvistamista kuin aitoa dialogia. (Nummi 2019: 30.)

Sosiaalisen median data tarjoaa tulevaisuudessa uusia mahdollisuuksia reaaliaikaisen tiedon saamiseksi siitä, mitä ihmiset ajattelevat fyysisestä ympäristöstään, heidän mielipiteistään koskien fyysistä ympäristöä ja siitä, miten he käyttävät kaupunkitilaa ja liikkuvat paikasta toiseen. Erityisesti kiinnostavaa on paikkatietoa koskeva data. (Nummi 2017: 9–10.) Sosiaalisen median rajapinnoista kerättävällä datalla on selkeä rakenne, niissä on yleensä aikaleima ja tieto käyttäjästä. Näiden lisäksi käyttäjä voi lisätä julkaisuun halutessaan sijaintitiedon geotunnisteiden avulla. Tulevaisuudessa koneoppimisen myötä eri julkaisut ja niiden sijainnit voidaan yhdistää reiteiksi ja yhteyksiksi paikkojen välillä. Tämän lisäksi saadaan tietoa sosiaalisista verkostoista käyttäjätilien seuraajien ja tykkääjien avulla. (Heikinheimo et al. 2017: 11–12.)

Lisää kaupunkia Helsinkiin –ryhmä

Lisää kaupunkia Helsinkiin on vuonna 2009 Facebookiin perustettu ryhmä, jäseniä siellä tällä hetkellä on noin 17 000 (Lisää kaupunkia Helsinkiin 2019). Ryhmän tarkoituksena on edistää Helsingin kehittämistä kaupunkimaisemmaksi.



Kuva 2. Lisää kaupunkia Helsinkiin -ryhmä Facebookissa (Lisää kaupunkia Helsinkiin 2019).

Ryhmässä tehdään konkreettisia ehdotuksia täydennysrakentamisesta, liikenne- ja palvelu- ratkaisuista, palvelujen saavutettavuuden järjestämisestä, ja kommentoidaan niin kaupungin kuin aktivistiryhmienkin tekemiä suunnitelmia. Ryhmän perustaja Mikko Särelä pitää ryhmän perustamista merkittävämpänä tekonaan. Ryhmän myötä kaupunkisuunnittelusta käytävä julkinen keskustelu on muuttunut. Ryhmä on jopa vaikuttanut kaavoitukseen asti esittämällä esimerkiksi Koskelan sairaala-alueen rakentamista asuinalueeksi. Ryhmän sisältä kokoon kasattu pienempi ryhmä loi myös Helsingille ensimmäisen varjoyleiskaavan, Pro Helsinki 2.0: n. (Torvinen 2015.)

Kaupunkisuunnitteluvirasto on huomannut ryhmän merkityksen suunnittelun resurssina ja kiinnostunut kehittämään yhteistyötä ryhmän kanssa. Tämän myötä kansalaisten ja asiantuntijoiden välinen kuilu on kaventunut. (Meriläinen-Tenhu 2016.)

3.4 Kokeilukulttuuri

Kokeileva kehittäminen on uudenlainen tapa kehittää palveluita, tuotteita ja politiikkatoimenpiteitä. Kokeilu eroaa perinteisestä palvelujen ja tuotteiden kehittämisestä sillä, että sen sijaan että suunnitellaan kehitysprosessi tarkasti etukäteen, ja kehittäminen tehdään lähes valmiiksi asti ilman suoraa kontaktia käyttäjiin tai asiakkaisiin, edetään nopeasti kokeilujen kautta, kokeillaan kehitetyn palvelun toimivuutta. Kokeilua voisi sanoa kehittämisprosessiksi. (Hanhike et al. 2015:12.)

Kokeilukulttuuri lähtee halusta ja rohkeudesta kokeilla ja valita erilaisia lähestymistapoja. Kokeilujen avulla pystyy uudistamaan suomalaista yhteiskuntaa sekä löytämään uusia ratkaisuja yhteiskunnallisiin ongelmiin. Kokeilukulttuurin keskiössä on oppimishalu, osallistuminen, julkisen keskustelun synnyttäminen ja vuorovaikutteisuus. Kokeilukulttuuri sallii epäonnistumisen, aina voi ideoida, kokeilla, korjata ja kokeilla uudestaan. (Kokeileva Suomi 2019; Koivisto & Manssila: 2017: 9.)

Kokeilulla saa tietoa toimenpiteiden tai muutosten hyödyllisyydestä ja vaikutuksista ennen kuin ne otetaan laajempaan käyttöön. Kokeilemalla uutta tapaa aidoilla käyttäjillä, saadaan kehitettävään ideaan merkittävää uutta tietoa. (Hanhike et al. 2015:12.)

Kokeilussa kehitettävä palvelu tuodaan siis jo varhaisessa vaiheessa käyttäjien kokeiltavaksi. Näin saadaan nopeasti tietoa, toimiiko palvelu vai ei. Tämän tiedon pohjalta voidaan tehdä tarvittavat muutokset, ja paranneltu versio tuodaan uudestaan käyttäjien kokeiltavaksi. Konkretialla ja käytännön kokeilulla monimutkaisista asioista saadaan helpommin ymmärrettäviä. (Hanhike et al. 2015:12.)

Kokeilukulttuurin vahvistaminen oli yksi Juha Sipilän hallituksen kärkihankkeista. Hankkeen saavutuksia olivat muun muassa perustulokokeilun, digikokeilun ja kielikokeilujen käynnistäminen. (Valtioneuvosto 2018: 47.)

Fiksu Kalasatama

Kalasatama on entinen satama- ja teollisuusalue Helsingin itäisessä kantakaupungissa, jota ollaan rakentamassa tiiviiksi asunto- ja toimistoalueeksi. Ensimmäiset asukkaat muuttivat Kalasatamaan vuonna 2012, vuoteen 2040 mennessä asukkaita ennustetaan olevan 25 000 ja työpaikkoja 10 000. (Uutta Helsinkiä 2018a.)

Kalasatama sijaitsee hyvien kulkuyhteyksien varrella. Kalasataman metroasema otettiin käyttöön vuonna 2007. Kalasataman alueen valmistuttua, Kalasataman metroaseman kautta kulkee arviolta 25 000 matkustajaa päivässä. Lähistöllä sijaitsevat myös Itäväylä, Sörnäisten rantatie ja Hermannin rantatie linja-autoyhteyksineen. Kalasatamaan on tulossa myös raitiotie 2020-luvun puolivälissä. (Uutta Helsinkiä 2018b.)



Kuva 3. Kalasataman kartta (Helsingin kaupungin karttapalvelu 2019, muokattu).

Kalasataman Suvilahdesta löytyy kulttuuria, ja Teurastamolle on kehittynyt suuri ruoka- ja tapahtumakeskittymä. Kalasatamassa voi olla lähellä kotia, palveluita, työtä ja vapaa-aikaa. (Uutta Helsinkiä 2018b.)

Helsinki aloitti syksyllä 2013 Fiksu Kalasatama –hankkeen. Tavoitteena on tehdä Kalasatamasta älykkään kaupunkirakentamisen mallialue, resurssiviisas kaupunginosa, joka säästää asukkailta tunnin omaa aikaa päivässä. Kalasataman aluetta kehitetään kokeilujen kautta. Lähtökohtana kehittämisessä on arjen sujuvuus. Hankkeissa korostetaan palvelumuotoilua ja käyttäjälähtöisyyden sekä kaupunkilaiset osallistavan yhteissuunnittelun tärkeyttä. (Uutta Helsinkiä 2018a.) Kaupungin ja rakennusyhtiöiden rinnalla toimii niin startupeja, asukkaita, pk-yrityksiä kuin oppilaitoksiakin. Hankkeissa korostetaan palvelumuotoilun, käyttäjälähtöisyyden sekä kaupunkilaiset osallistavan yhteissuunnittelun tärkeyttä. Aidossa ympäristössä saa testattua nopeasti hyviä ideoita. (Fiksu Kalasatama 2019.)

Kalasatamassa toimii yhteiskehitystila, Living Lab. Living Lab on tila, jossa voi keskustella uusista ideoista ja järjestää asiakastilaisuuksia. Tila toimii myös asukkaiden kohtaamispaikkana. (Fiksu Kalasatama 2019.)

Yli sata yritystä on toiminut hankkeen aikana yhteistyössä kaupungin ja toistensa kanssa, hanke on herättänyt myös suurta kansallista ja kansainvälistä huomiota. Fiksu Kalasatama -hankkeelle on myönnetty jatkorahoitus Helsingin kaupungin innovaatorahastosta vuosille 2017–2020. (Fiksu Kalasatama 2019.)

4. AINEISTO JA MENETELMÄT

4.1 Tutkimuksen aineisto

Pääasiallisena aineistona tutkielman empiirisessä osassa on lokakuussa 2019 tehdyt neljä teemahaastattelua. Haastatteluista kolme tehtiin puhelinhaastatteluna ja yksi paikan päällä. Haastateltavista kaikki olivat työskennelleet kaupunkisuunnittelun parissa joko haastattelun hetkellä tai aikaisemmin. Haastattelut on tehty anonymisti ja käytän haastateltavista lyhenteitä H1–H4.

4.2 Teemahaastattelu

Haastattelulla tarkoitetaan tiedonkeruutapaa, jossa henkilö ilmaisee verbaalisessa muodossa omia mielipiteitään tutkimuskohteesta. Haastattelu tapahtuu kahden ihmisen välillä, joten se on sosiaalinen vuorovaikutustilanne. (Hirsijärvi & Hurme 2008: 41) Joustavuutensa ansiosta haastattelu sopii menetelmänä moniin eri tarkoituksiin ja tilanteisiin. Sen avulla voidaan selkiyttää vastauksia sekä syventää jo valmiina olevaa tietoa (Hirsijärvi & Hurme 2008: 33–35).

Tutkimushaastattelulle luonteenomaista on muun muassa se, että haastattelu on ennalta suunniteltu, ja että haastattelua ohjaa sekä siihen on tehnyt aloitteen haastattelija. Teemahaastattelussa, eli puolistrukturoidussa haastattelussa, keskitytään keskustelemaan tiettyistä teemoista. Haastattelu etenee näiden teemojen varassa, ja näin saadaan haastateltavan ääni kuuluviin. Teema-alueet pysyvät haastateltaville samana. (Hirsijärvi & Hurme 2008: 47–48.)

Teemahaastattelussa ei edetä yksityiskohtaisten, tarkkaan määriteltyjen kysymysten kautta, vaan se etenee tiettyjen teemojen varassa. Teemahaastattelu on avointa haastattelua strukturoidumpi, sillä siinä haastattelun teemat ovat haastateltaville samat. Vaikka haastattelun aihepiirit ovatkin huolellisesti aiempien tutkimusten pohjalta valmisteltuja,

niistä keskusteltaessa voidaan kuitenkin joustaa ja soveltaa. (Hirsijärvi & Hurme 2008: 48; Puusniekka & Saaranen-Kauppinen 2006.)

Teemahaastattelu nähdään keskustelumaisena tilanteena, jonka keskiössä ovat ennalta määritellyt teemat. Jokainen haastattelu muotoutuu yksilölliseksi, sillä kaikissa haastatteluisissa on oma järjestyksensä. Myös keskustelujen laajuus vaihtelee haastattelukohtaisesti. Haastattelun tarkoitus ei ole mahdollisimman spesifien kysymysten esittäminen tietystä järjestyksessä suoraan muistiinpanoista lukien. Teemoista ja niihin liittyvistä alateemoista on ajatuksena keskustella melko vapaasti. Teemahaastattelu sopii tilanteeseen silloin, kun tutkittavat teemat ovat vähemmän tunnettuja, ja kun niistä halutaan saada lisää tietoa. (Puusniekka & Saaranen-Kauppinen 2006.)

Teemahaastattelun onnistuminen vaatii perusteellista aihepiiriin perehtymistä, sekä haastateltavien taustan tuntemista. On tärkeää, että haastattelu voidaan kohdentaa oikeisiin teemoihin haastateltavan tilanteen mukaan. On myös olennaista perehtyä käsiteltäviin teemoihin perinpohjaisesti. (Puusniekka & Saaranen-Kauppinen 2006.)

Haastattelurunkoni on jaoteltu kolmeen osaan, haastateltavan taustatietoihin, osallistumiseen ja osallistamiseen tällä hetkellä sekä osallistumisen uusiin keinoihin ja tulevaisuuden näkymiin. Jokaisessa osassa on muutama tarkentava kysymys. Osa kysymyksistä on hyvin lähellä toisiaan, ja monesti kävi niin, että haastateltava vastasi näihin kaikkiin jo ensimmäisen kysymyksen kohdalla.

4.3 Sisällönanalyysi

Sisällönanalyysia käytetään laadullisen tutkimuksen analyysimenetelmänä. Menetelmän avulla kyetään tarkastelemaan aineistoja systemaattisesti ja objektiivisesti. Aineistona toimii miltei mikä tahansa kirjalliseen muotoon viety materiaali. Sisällönanalyysi on tekstianalyysia. Siinä etsitään siis merkityksiä, ja sen tavoitteena on järjestää teksti selkeällä tavalla hukkaamatta sen sisältämää arvokasta informaatiota. Analyysi auttaa tekemään selkeitä, valideja päätelmiä tutkittavasta aiheesta. (Tuomi & Sarajärvi 2018: 93–94.)

Laadullinen analyysi on usein jaoteltu induktiiviseksi ja deduktiiviseksi analyysiksi. Induktiivisella analyysillä tarkoitetaan aineistolähtöistä laadullista analyysia. Sitä on oleellista käyttää silloin, kun aiempaa tietoa aiheesta ei ole, tai tieto on hajanaista. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissa aineisto ensin pelkistetään, sitten etsitään pelkistetyistä materiaalista samankaltaisuuksia ja erilaisuuksia, jotka sen jälkeen ryhmitellään tai yhdistellään eri luokkiin, yläluokkiin ja alaluokkiin, ja lopuksi näistä havainnoista muodostetaan teoria. (Tuomi & Sarajärvi 2018: 107–108.) Deduktiivisessa, eli teorialähtöisessä analyysissa käytetään analyysin luokittelun perusteena jo olemassa olevia teorioita, malleja tai käsitejärjestelmiä. Aiemman tiedon pohjalta rakennetaan analyysirunko, jota täydennetään aineistosta sopivilla asioilla. Analyysirunko sisältää siis valmiiksi jo käsitteet, ja tuloksena syntyy näiden käsitteiden rakenne ja sisältö. (Tuomi & Sarajärvi 2018: 116–117.)

Näiden kahden analyysimenetelmän väliin sijoittuu teoriaohjaava sisällönanalyysi. Teoriaohjaavassa analyysissa analysoinnin yläluokat ovat peräisin teoriasta, mutta alaluokat tulevat aineistolähtöisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2018: 119.)

Aineiston käsittely tutkimuksessa

Tallensin kaikki haastattelut ääninauhalle, jonka jälkeen litteroin ne sisällönanalyysia varten. Haastatteluja oli neljä kappaletta ja ne kestivät 30 minuutista 40 minuuttiin. Tekstimuotoista aineistoa syntyi yhteensä 29 sivua. Litteroin haastattelut sanatarkasti, mutta en merkinnyt äänenpainoja, koska tavoitteenani oli ainoastaan sisällön tarkastelu.

Lähestyin aineistoa teoriaohjaavasti ja tunnistin samalla aiemman tutkimuksen ja teorian vaikutuksen asettamieni tutkimuskysymysten muotoiluun, aineiston keruuseen sekä analyysiin. Haastatteluaineiston olen jakanut viiteen osaan. Ensin analysoin haastattelemani henkilöitä osallistujina, toisessa osassa tarkastelin haastateltavien kokemuksia suunniteltuun osallistumisesta ja osallistamisesta. Kolmannessa osassa tarkastelin osallistumisen uusia keinoja, ja miten niitä oltiin tähän mennessä käytetty kaupunkisuunnittelussa, ja

neljännessä osassa tarkastelin uuden osallistumisen työvälineiden tulevaisuuden näkymiä. Lopuksi viidennessä osassa tarkastelin osallistumisen tulevaisuutta.

5. UUDEN OSALLISTUMISEN TYÖVÄLINEET

5.1 Haastateltavat

Osallistujista kaikki olivat naisia (H1–H4). Osallistujista kaksi asui pääkaupunkiseudulla ja kaksi muualla Suomessa, keskikokoisessa kunnassa. Työkokemusta löytyi Suomen lisäksi myös ulkomailta.

Osallistujista kaikki olivat korkeasti koulutettuja, ja kaikki olivat suorittaneet ylemmän korkeakoulututkinnon. Kokemusta kaupunkisuunnittelusta oli vuodesta kahteenkymmeneen vuoteen, suunnittelijoina, kuntakaavoituksessa mukana olleina sekä tutkijana ja kehittäjänä. Osaamista oli kertynyt kaupunkisuunnittelun ja kaavoituksen lisäksi erilaisista tutkimus-, suunnittelu-, investointi, kehitys- ja paikkatietoon perustuvista hankkeista, sekä viestinnän ja markkinoinnin puolelta samojen aihepiirien parista.

Haastateltavien valinnan taustalla oli pyrkimys kerätä mahdollisimman heterogeeninen joukko kaupunkisuunnittelijoita. Haastateltavat olivat työskennelleet eri kokoisissa kunnissa eri puolilla Suomea, erityisasiantuntijana ministeriössä sekä yksityisellä sektorilla suunnittelu- ja konsultointialan yrityksessä.

5.2 Suunnitteluun osallistuminen ja osallistaminen

Haastateltavat pyrkivät erottamaan kaavoitusprosessiin osallistumisen ja muun kaupunkisuunnittelun. He kokivat, että kaavoitusprosessi on virallinen, siinä on laissa säädellyt mahdollisuudet kuntalaisten osallistumiseen ja kuulemiseen, ja tältä osin kaavoitus poikkeaa jo lähtökohtaisesti muusta kaupunkisuunnittelusta. Kaavoitusta säätelevät useat lait, kaavasta päättävät kunnalliset luottamuselimet, infrastruktuurin rakentaminen vaatii paljon taloudellisia resursseja ja infrastruktuurin elinkaari on kymmeniä vuosia. Kaavoituksessa on useita eri vaiheita luonnosvaiheesta valitusvaiheeseen. Koko prosessin ajan ovat hankesivut avoinna. Kaavavalmistelijoiden kanssa voi käydä sähköpostikeskustelua sekä

osallistua järjestettyihin tilaisuuksiin. Kaavavalmistelijat järjestävät kyselyjä, ja nykyisin usein kyselyt ovat sähköisessä muodossa.

Erilaisia osallistamisen tilaisuuksia on tarpeen järjestää myös.

”Ja sitten on toki erilaisia osallistamisen tilaisuuksia, voi olla kaavakävelyitä tai näitä tavallisia tilaisuuksia. Siinä on niin kun erilaisia variaatioita, riippuen ihan siitä hankkeen koosta tai vaikuttavuudesta.” (H1)

Kaupunkikehityksen ja kaupunkisuunnittelun prosesseissa kuntalaisten osallistamiseen on käytetty ajatushautomoita ja kokeilujalostamoita, joissa on kokeilukulttuurillinen perusta. Osallistavissa yleisötilaisuuksissa hyväksi koettu menetelmä on muodostaa ryhmiä ja antaa tehtäväksi muodostaa ryhmänä kannanotto käsiteltävänä olevaan suunnitelmaan. Tällä tavalla osallistujat kuulevat useita mielipiteitä ja näkökulmia ja mahdollisesti voivat paremmin suhteuttaa oman kantansa yhteisen edun hyväksi. Haastateltavista yksi totesi tällaisen tilanteen muokkaavan hyväksyvämpää suhtautumista tulevalle suunnitelmalle, kun omasta näkökulmasta poikkeava näkemys on naapurin, eikä esimerkiksi valmistelevan virkamiehen.

Erilaiset työpajat esimerkiksi oman asuinalueen kehittämisessä on todettu yhteisöllisyyttä lisääviksi ja toimiviksi menetelmiksi.

Verkossa järjestettävät kyselyt tuovat osallistumismahdollisuudet monien saataville. Tällaisia kyselyjä ovat muun muassa karttakyselyt ja ehdota jotain ideaa -tyyppiset kyselyt. Useimmille asukkaille Internetissä olevat kyselyt ovat helposti saavutettavissa ja niiden käyttäminen tuntuu luontevalta. Aivan kaikilla tällaista osallistumisen mahdollisuutta ei kuitenkaan ole. Siitä syystä on tärkeää, että kuntalaisilla on käytettävissään erilaisia vaikutuskanavia. Kaikki haastateltavat toivat esille sen, että asukkaiden vaikutusmahdollisuudet kaavoituksessa ovat rajattuja, ”byrokratian paalutukset” rajoittavat toteutusta.

Palautteen antamismahdollisuus ja palautteen kerääminen on tärkeä osa kuntalaisten vaikuttamista ja osallistumista.

Kaupunkisuunnitteluun osallistuminen on erään haastateltavan näkemyksen mukaan kuntalaisten omaehtoista toimintaa omassa asuinympäristössään. Hän pitää kaupunkisuunnittelun määritelmän laajentumista ja jopa kaupunkiaktiivismin ottamista osaksi virallista kaupunkisuunnittelua suositeltavana asiana.

”Mutta todellisuudessa kaupunkisuunnittelu on koko ajan laajentumassa. Ollaan vihdoinkin ymmärtämässä, että myös muu ihmisten omaehtoinen toiminta kaupunkiympäristössä, esimerkiksi kaupunkiaktiivismi, on myös osallistumista. Mutta se tällä hetkellä tosi hankalasti yhdistyy, ja aina ei oikeen yhdisty, tähän viralliseen kaupunkisuunnitteluun, joka siihen kaavoituksen ympärille rakentuu.” (H3)

Osallistumisen motivaatio

Lähiympäristö on kuntalaisille arvokas ja tärkeä monella eri elämän alueella. Kaikki haastateltavat nimesivät oman asuinalueensa suunnitteluun liittyvän vaikuttamismahdollisuuden suurimmaksi osallistumisen motivaation tuojaksi. Aukkaat haluavat vaikuttaa oman elinympäristönsä kehittymiseen, viihtyisyyteen ja turvallisuuteen. Tärkeimmät asiat liittyvät arkielämään, ja sen sujuvuudesta asukkailla on parhain tietämys.

Yhtenä motivaation lähteenä mainittiin pelko tai uhka oman lähiympäristön muuttumisesta ei toivotulla tavalla. Varsin usein vastustetaan esimerkiksi suunniteltua kaavaa sillä perusteella, että sen nähdään tuovan negatiivisia muutoksia omaan elinpiiriin.

Se, näkevätkö asukkaat itse lopputuloksessa kuntalaisten mielipiteet ja kannanotot, arvelutti vastaajia. He pitivät vaikuttavuutta ja sen näkyväksi tekemistä suurena motivaation luojana ja lisääjänä, mutta mikä käytännössä ei heidän mielestään aina onnistu. Kannanottojen vaikuttavuuden näkyminen koettiin haasteelliseksi; miten kyetään sanoittamaan tai osoittamaan se, että suunnittelua todella tehdään asukkaiden toiveiden mukaisesti. Kaikkien toiveita ei kuitenkaan voida toteuttaa. Virkamiehet tekevät esitykset ja lopulliseen suunnitelmaan tulevat mukaan ne ehdotukset, jotka on mahdollista sinne sisällyttää. Eräs vastaaja oli huolissaan siitä, kyetäänkö asukkaiden antama panostus tekemään näkyväksi. Kuntalaisille jää harmittavan usein käsitys, ettei heidän antamallaan palautteella

ole ollut merkitystä, vaikka suunnittelun parissa työskentelevät virkaihmiset kokevat saaneensa paljon arvokasta tietoa kuntalaisilta oman työnsä tueksi.

”Mutta sehän ei riitä, vaan sit oikeesti pitää osallistujien myös nähdä, että tällä mun panostuksella on joku vaikutus. Ja tuolta kuntakaavoituksen näkökulmasta tiedän, että on tosi vaikeeta osoittaa se, että varsinkin sellaiset epävirallisemmat osallistumisen muodot, esim. ihmisten muistojen kartoitus. On tosi vaikeeta osoittaa se, miten tää on vaikuttanut alueen suunnittelun ja silloin voi olla, että osallistujalle ei synny oikeanlaista osallistumiskokemusta.” (H3)

Tieto osallistumismahdollisuuksista

Kuntalaiset käyttävät tiedonhankintakanavia hyvin eri tavoilla. Haastateltavien mukaan tieto tavoittaa eri-ikäiset asukkaat eri kanavien kautta. Paperimedia tavoittaa parhaiten ikääntyneemmät ihmiset. Tietoa kaupunkisuunnittelusta jaetaan sanomalehtien, kuntien kuulutusten ja omien tiedotuslehtien välityksellä. Käytetään jonkin verran myös mainontaa, esimerkiksi radiomainontaa. Nuorempi ikäluokka ei juuri käytä paperimediaa, vaan heidät tieto saavuttaa parhaiten verkkopohjaisten viestimien välityksellä tai suosittujen sovellusten kautta kuten Instagram, Jodel ja Snapchat.

Haastateltavat toki toivoisivat ja haluaisivat, että kaikki mahdollinen tieto olisi kuntalaisten saatavilla. Lukuisista pyrkimyksistä huolimatta he saavat usein kuulla, kuinka tieto osallistumismahdollisuuksista on mennyt ohi, ja kuntalaisilla on käsitys, että tiedotusta ei ole hoidettu riittävän hyvin.

Lisäksi todettiin, että myös kuntalaisella on vastuunsa siitä, että pysyy ajan tasalla kaupunkisuunnitteluhankkeista ja siitä, kuinka niihin voi osallistua.

”Sitten toki asukkaallakin on oma vastuunsa. Että jos on tiedossa, että tällainen hanke on tekeillä, niin on sellainen vastuu seurata sitä tilannetta, just että mistä sitä tietoa saa. Ja sitä yritetään kovasti kertoa, että missä se tieto on ja kehen ottaa yhteyttä.” (H1)

5.3 Kokeilukulttuuri, sosiaalinen media ja pelillisuus kaupunkisuunnittelussa

Kokeilukulttuuri

Haastateltavat arvioivat kokeilukulttuurin toimintamallien käyttökelpoisuutta kaupunkisuunnittelussa eri näkökulmista. Kokemusten, ideoiden ja toivomusten keräämisessä kokeilukulttuurillinen malli koettiin hyväksi. Kannatusta sai genererajojen yli tapahtuva sidosryhmien yhteistyö sekä erilaiset ja uudet osallistamisen tavat, jotka kokeilukulttuurin nimissä on mahdollista toteuttaa. Haastateltavat toteavat, että on tarpeellista ja mielekäästä saada käyttöön erilaisia yhteistyön tapoja. Toimintamuotoina ovat toimineet muun muassa ajatushautomot, työpajat ja kokeilujalostamot. Hyviä tuloksia tämän tyyppisestä toiminnasta saadaan silloin, kun osallistujat ovat useilta toimialoilta ja ovat taustoiltaan erilaisia. Vuoropuhelusta syntyy monipuolista ja mahdollisimman usea eri näkökulma tulee otetuksi huomioon.

”Tällaisella kokeilukulttuurilla ja yhteiskehittämisen menetelmillä, kun otetaan mukaan eri toimialoilta eri asioita tekeviä ihmisiä ja vähän eri tavalla ajattelevia ihmisiä, niin sillä tavallakin saadaan tuotua nämä ihmiset yhteen ja syntyy erilaista vuorovaikutusta heidän kesken ja suunnitellaan jotain yhteistä asiaa, jota voitaisiin tehdä.” (H2)

Haastateltavien mielestä kokeilukulttuuri voi sopia hyvin suunnittelun ideointivaiheeseen. Esimerkiksi infran suunnittelu ja rakentaminen on niin pitkälti säädeltyä, että niissä vaiheissa prosessi toteutetaan ennalta sovittujen kriteerien mukaisesti.

”Kokeilukulttuuri, että tällaiset prosessin jonkun osan ideointia, että siinä se on ihan ok. Mutta meillä on myös sitten, tehdään niin pitkäaikaista infraa, että siinä täytyy todellakin tarkkaan pohtia ne kaikki vaikutukset, että mitä tulee. Ja se on 50 vuotta sitten rakennustyöllä, että se ei ihan täytä kokeilukulttuurin kriteerejä.” (H1)

Sosiaalinen media

Haastatelluilla oli hieman eri käsitys siitä, mikä sähköisistä viestintäkanavista luetaan kuuluvaksi sosiaaliseen mediaan.

Sähköisiä kyselyitä käytetään jo hyvin yleisesti. Kyselyjen muotoilussa haasteena on se, että vaihtoehtoja tulee rajata, mutta rajauksen myötä väistämättä myös ohjataan vastauksia.

”Me ollaan yritetty näitä sähköisiä kyselyitä jalostaa siihen muotoon, että siinä joutuu kyselyyn osallistuva tekemään valintoja, koska kaikkee ei saa ja kaikkeen ei ole rahaa. Että se on tällaiseen niinku kolme priorisoiduinta toivetta, että me saatais vähän tällaista arvomaailmaa rakennettua näiden kyselyiden kautta. Että yritetään siirtää sitä perinteisen yleisötilaisuuden hyviä puolia siihen sähköiseen kyselyyn, että saatais niitä just saman tyyppisiä asioista siihen meidän jatkotyöhön.”
(H1)

Perinteisiä sosiaalisen median kanavia kuten Twitteriä, Facebookia ja Instagramia käytetään tiedon välitykseen. Pyydetään vastaamaan kyselyihin, tekemään ehdotuksia johonkin tiettyyn hankkeeseen liittyen tai osallistumaan esimerkiksi karttapohjalla tapahtuvaan ideoiden ja mielipiteiden keräämiseen.

”No sosiaalista mediaa on käytetty, jos ajattelen näitä meidän käyttämiä kanavia, vaikka Facebookia ja Instagramia, ja ehkä Twitteriäkin. Niin se näkyy, että osallistetaan vastaamaan kyselyihin tai pyydetään ehdottamaan jotain ideaa johonkin suunnitelmaan liittyen.” (H2)

Kaupunkisuunnittelussa on alueita, joissa sosiaalinen media on erittäin toimiva väline osallistamisessa ja informaation välittämisessä. Toisaalta maankäytön suunnittelussa sosiaalisen median käyttäminen on ollut huomattavan vähäistä.

”Jos ajatellaan tota julkista sektoria yleisesti, nimenomaan maankäytön kaavoituksen puolella, niin sosiaalisen median käyttö on huomattavasti vähäisempää, kuin muilla sektoreilla esim. kulttuuripalveluissa tai nuorisopalveluissa.” (H3)

Sosiaalinen media on oiva, matalan kynnyksen keskustelualusta. Esimerkiksi kaupunginosaryhmissä rakennetaan yhteisöllisyyttä, jaetaan kokemuksia asuinympäristön tilasta ja ideoidaan uutta. Tällaisten ryhmien kautta on saatavilla kaupunkisuunnitteluun paljon arvokasta tietoa. Eräs haastateltavista kokosi sosiaalisen median vaikutuksen kaupunkisuunnittelussa kolmeen ryhmään. Ensimmäisenä hän mainitsee kuntalaisten tuottaman sisällön, joka voi toimia inspiraation tai tiedon lähteenä virkamiehille. Toinen tärkeä arvo sosiaalisella medially on vuorovaikutuksen mahdollistajana, keskustelualustana, jossa voidaan käsitellä oman lähiasuin ympäristön asioita. Kolmantena seikkana hän nostaa sosiaalisen median vaikutuksen ihmisten itseorganisoitumisessa ja aktivoitumisessa. Eräs haastatelluista toi esille näkökulman, jossa kaikki eivät välttämättä saa keskusteluissa omaa mielipidettään tuotua tasaveroisesti esille. Ryhmissä saattaa keskustelu olla hyvinkin yksinäistä, jolloin erilaiset mielipiteet lynkataan ja ne eivät pääse tasaveroisesti esille.

Pelillisuus

Pelillisyyden hyödyntäminen kaupunkisuunnittelussa koettiin hyvin mielenkiintoiseksi asiaksi.

Pelillisyydestä kerrottiin monia esimerkkejä erilaisista suunnittelupelimenetelmistä, joissa osallistujien kanssa mietitään, miten aluetta pitäisi kehittää. Pelillisyyden kautta voidaan myös arvioida, mitä vaikutuksia alueelle tulee rakentamisen myötä. Pelillisyyttä hyödynnetään tällä hetkellä muun muassa tilan muodostuksessa, varjoanalyysissä ja tämän tyyppisissä asioissa.

Pelillisyyttä oltiin käytetty myös työpajatyöskentelyissä. Tilaisuuden kulku oli laitettu pelilliseen muotoon, siinä oli juoni, miten se etenee ja jaettiin palkkioita.

Ajankäyttö pelillisyydessä koettiin ongelmana. Koettiin, että pelien tekemiseen, valmistamiseen ja käyttämiseen saattaisi mennä liikaa aikaa.

”Että jos siihen löytyy joku näppärä tapa, niin ilman muuta, mutta tällaisessa niin kun näissä kaavanvalmistelujen aikatauluissa siihen ei jää kovin isoa tilaa tuon otsikon alle. Siinä pitäisi olla aika lailla sellainen valmis paketti, mitä pystyisi hyödyntämään.” (H1)

Pelillisyyttä oli hyödynnetty myös täydennysrakentamiseen liittyvissä projekteissa.

”Oli mahdollista osoittaa mihin jollain alueella osoitetaan täydennysrakentamista. Ja kun laittoi sinne jotain kohteita, niin se vaikutti muihin asioihin siellä alueella, esimerkiksi asukasmäärään, palveluihin, kustannuksiin ja kaikkeen sellaiseen.” H3

Kaikki haastateltavista kokivat, että pelillisyyttä voisi hyödyntää enemmän, etenkin strategisessa suunnittelussa.

5.4 Tulevaisuuden näkymät

Kokeilukulttuuri

Haastateltavat pohtivat kokeilukulttuurin määritelmää. Kaikki olivat sitä mieltä, että kaavoituksessa kokeilukulttuurilliset toimintatavat ovat tulevaisuudessakin haasteellisia, koska kaavoitusprosessi on niin pitkälti säädeltyä. Haastateltavat mielsivät kokeilukulttuurillisen toteutuksen olevan kuntalaisia osallistavaa toimintaa, ja nimenomaan yhteistoimintaa asukkaiden ja viranhaltijoiden välillä. Kaupunkisuunnitteluun on tärkeää saada tietoa asukkaiden tarpeista ja käyttäjäkokemuksista. Tietoperustan avulla rakennetaan mahdollisimman nopeasti ja joustavasti toteutettava malli, jonka käyttökelpoisuutta tarkastellaan yhteistyössä. Oleellista on ketterä ja joustava toteutus ja rohkea, kokeileva työote.

Haastateltavat toivat esille, että mielellään he soisivat asukkaille enemmän ja monipuolisempia vaikutusmahdollisuuksia. He suhtautuvat myönteisesti kokeilukulttuuriin kaupunkisuunnittelun yhteydessä, mutta kokevat, että prosessit eivät tällä hetkellä ole riittävän joustavia ja välineet voisivat olla monipuolisempia.

”Tietyllä lailla se kokeilukulttuuri ja kokeilu jos siinä vois käyttää sellasissa yhteyksissä, kun halutaan saada tietoa, että suunnittelijoilla on yleensä tietoa ja käyttäjillä on tietoa, että tällä tavalla yhteyskehittämällä, että otetaan siihen suunnitteluun mukaan jo käyttäjä ja haetaan joku tietopohja ja kokeillaan jotain ja pyritään saamaan sillä kokeilulla lisää tietoa siitä, että onko se sellanen asia minkä voisi vakiinnuttaa toiminnaksi tai laajentaa sitä kokeilua isommaksi asiaksi.” (H2)

”Toi kokeilukulttuurin sitä vaihtoehtotarkastelua pitäisi pystyä tekemään paljon enemmän, että siinä voisi olla mahdollisuus erilaisten kokeilujen kautta muuttaa sitä kaavoituskäytäntöä joustavammaksi. Että alkuvaiheessa haettais vähän rennommalla otteella niitä eri vaihtoehtoja. Että se voi olla, että siihen tarvitaan jotain uudenlaisia suunnitteluvälineitä, että se on niinku käytännössä mahdollista.” (H3)

Sosiaalinen media

Sosiaalisen median käyttämisen helppous ja yleisyys on madaltanut paljon kuntalaisten osallistumisen kynnystä kaupunkisuunnittelussakin. Asukkaat ottavat kantaa ja tuovat oman mielipiteensä esille samalla tavalla virkamiesten suuntaan kuin keskustelevat muidenkin tahojen kanssa sosiaalisessa mediassa. Haastateltavat ottivat kantaa uudistuvaan maankäyttö- ja rakennuslakiin ja sen hengen toteutumiseen. He toivoivat vuorovaikutussellisuuden toteutuvan entistä enemmän sosiaalisen median välineiden kautta.

Ihmisten kokemukset kaupunkitilasta, mitä tunteita se herättää ja millaisia merkityksiä eri tilat ihmisten mielessä saavat. Nämä ovat suunnittelijoita kiinnostavia kysymyksiä, joihin sosiaalinen media nähtiin sopivaksi välineeksi tuomaan vastauksia. Yksittäisen ihmisen käyttäjäkokemuksen informointiin esimerkiksi puhelimeen ladattujen sovellusten joukosta löytyy useita monille luontevia vaihtoehtoja.

”Mutta sitten sosiaalista mediaa missä sitä voisi hyödyntää, niin tietyllä lailla varmaan osin samalla lailla, kun tuo kokeilukulttuurikin. Mutta ehkä sosiaalisessa mediassa on se käyttämisen helppous tietyllä tavalla. Moni ihminen osaa käyttää sitä ja tietyllä tavalla, että sillä lailla kuntalainenkin voisi kertoa, että miten kokee jonkun kaupunkitilan. Koska kaupunkitiloihinkin liittyy kaiken maailman tunteita ja merkityksiä. Ja tänkin tyylisiä asioita, mitkä olisi hyödyllistä tietoa, niinku suunnittelijoille saada tällaista käyttäjätietoa, tällaista tunnepohjaista. Tietyllä lailla sosiaalista mediaa voisi käyttää tällaisissa yhteyksissä. Se olisi jotenkin tällaisten tunteiden ilmaisuun, yksittäisten ihmisten tunteiden ilmaisuun ja käyttäjäkokemuksen ilmaisuun.” (H2)

Yksi haastatelluista pohti asukkaiden kannanottojen painoarvoa kaupunkisuunnittelussa, erityisesti kaavoituksessa, ja arveli, että vaikuttamismenetelmien monipuolistumisen myötä asukkaisten mielipiteiden huomioon ottaminen voisi lisääntyä.

”Mutta se taas sitten, sen suunnittelun mukaan ottaminen tai se ihmisten mukaan ottaminen siihen suunnitteluun itsessään, niin sillä on vaan yksi ääni et sitten on se asiantuntija-arvio ja sitten on ne muun byrokraattiset tolpat niin sit toisaalta, se on sellanen yksi kanava vaan ainoastaan. Mutta onneksi noi on monipuolistumassa. eikä ainoastaan sitä paperi ja ihminen ja yleisötilaisuus ja sitten puidaan nyrkkiä.” (H4)

Pelillisuus

Virtuaalisen maailman ja 3D -pelien välityksellä voidaan ikään kuin testata suunnitelmien mahdollisuuksia ja kerätä virtuaalisia käyttäjäkokemuksia. Tulevaisuudessa pelien toivotaan kehittyvän suuntaan, jossa myös sosiaalista elämää voidaan paremmin mallintaa. Kaavaprosessissa, jossa on vähemmän liikkumavaraa suunnitteluvaiheessa kuin muissa kaupunkisuunnittelun osa-alueissa, pelillisyyden kautta voidaan parhaiten arvioida kaavan toteutuksen vaikutuksia. Pelissä voidaan liikkua ja kokea virtuaalisia ympäristöjä, voidaan testata esimerkiksi millainen puisto tietyssä paikassa olisi, miltä tällainen puisto

vaikuttaisi, ja mitä kokemuksia se herättäisi. Pelillisyyttä koettiin myös hyväksi hahmottamisen ja visuaalisuuden työkaluksi.

”Jos sanottais vaikka, että nyt on kaavoitettu tällainen alue, että tänne olisi tulossa tällainen puisto tai julkinen tila, niin pelillisyyttä vois olla tällaisen hahmottamisen ja visuaalisuuden tukena.” H2

5.5 Kaupunkisuunnitteluun osallistuminen tulevaisuudessa

Vuorovaikutteisuus korostuu ja lisääntyy lain ja toimintatapojen muuttumisen myötä entistä enemmän. Kaikki haastateltavat olivat sitä mieltä, että asukkaiden osallistuminen ja osallistaminen lisääntyvät.

Sosiaalinen media, pelillisyyttä ja kokeilukulttuuri ovat teemoja, jotka tuovat suunnittelua lähemmäksi kuntalaisia. Suunnittelua toteutetaan epämuodollisemmin ja kansalaislähtöisemmin, mikä myös osallistaa asukkaita enemmän asuinympäristönsä suunnitteluun. Haastateltavien mielestä osallistaminen on monella tavalla palkitsevaa sekä asukkaille että virkamiehille.

”Tiettyllä lailla mä ainakin itse haluaisin, että tällaisen pelin kuntalaisen kuulemisen tilalle, tai sijaan, tulisi myös tällaista konkreettisempaa tekemistä. Että kyllä se tiettyllä lailla se semmonen, kun pääsee itse enemmän laittamaan kädet saveen. Niin se jollakin tavalla sitouttaa ja tekee asioista merkityksellisempiä, ja ehkä opettaa arvostamaan valintoja. Eli tiettyllä tavalla pitämään huolta siitä yhteisestä ympäristöstä, kun siihen on itse päässyt osallistumaan sellain konkreettisemmin.” (H1)

Useat haastateltavat puhuivat osallistamisen ja kaupunkisuunnittelun murrosvaiheesta, joka heidän mielestään on meneillään. Näkyvissä on vielä vanhahtavaa ”ylhäältä alaspäin” -kulttuuria, mutta myös uutta epämuodollista ja vuorovaikutukseen pyrkivää tapaa

toimia. Kaikkien mielestä kaupunkisuunnittelussa suunta on ehdottomasti asukasta kuunteleva ja hänen tarpeestaan lähtevä asuinympäristön suunnittelu ja rakentaminen. Suunnittelua tehdään ihmisille ja ihmisten kanssa vuorovaikutuksessa.

”Mutta aika monilla on sellanen aivan uudenvuodenlainen asenne verrattuna aikaisempiin sukupolviin, että asioita tehdään yhdessä, että niitä tehdään ihmisille ja niitä tehdään yhdessä ihmisten kanssa. Että uskon, että menetelmät kehittyvät, niitä käytetään ja tulee erilaisia tapoja tehdä. Se on ehkä sellanen evoluutio siinä prosessin kehitymisessä.” (H3)

Haastateltavat näkivät teknologian kehittymisen ja virtuaalisuuden lisääntymisen muuttavan väijäämättä myös kaupunkisuunnitteluun osallistumista. Mitä enemmän vuorovaikutteisia teknologisia välineitä on asukkailla käytössä, sitä enemmän tietoa ja vuorovaikutusta on mahdollista saada asukkaiden ja suunnittelijoiden välille.

”Me tullaan elämään jonkinlaisessa virtuaalisessa todellisuudessa koko ajan. -- Jos me kävellään kaupungilla, sit sä katot, että ”hei, onpa ruma rakennus, mitähän tälle tehdään”. Ja sit sä klikkaat jotain virtuaalivalikkoo, ja voit nähdä kolme eri vaihtoehtoa, et tähän ollaan suunniteltu tätä, tätä ja tätä. Ja sä voit äänestää, et toi on kivoin, ja että pystyy saman tein välittömästi kommentoimaan. Se on sellasta välitöntä, ja kuuluu siihen kansalaisyhteiskunnan toimimiseen tulevaisuudessa.” (H4)

6. YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimukseni kaksi tutkimuskysymystä olivat, millaisia ovat uuden osallistumisen työvälineet ja miten kaupunkoja kehitetään pelillisyyden, sosiaalisen median ja kokeilukulttuurin avulla. Seuraavaksi pyrin vastaamaan näihin kahteen kysymykseen tutkielmani perusteella.

Uuden osallistumisen työvälineet

Kaavoitusprosessi on virallinen, siinä on laissa säädellyt mahdollisuudet kuntalaisten osallistumiseen ja kuulemiseen. Kaavoitusta säätelevät useat lait ja kaavasta päättävät kunnalliset luottamuselimet. Infrastruktuurin rakentaminen vaatii paljon taloudellisia resursseja ja sen elinkaari on kymmeniä vuosia.

Oman asuinalueensa suunnitteluun liittyvä vaikuttamismahdollisuus on suurin osallistumisen motivaattori. Aukkaat haluavat vaikuttaa oman elinympäristönsä kehittymiseen, viihtyisyyteen ja turvallisuuteen.

Tässä tutkielmassani tarkastelemani uudet osallistumisen työvälineet ovat kokeilukulttuuri, sosiaalinen media ja pelillisuus.

Kokeilukulttuuri on kehittämistä kokeilujen avulla. Kokeilukulttuurin pääosassa ovat oppimishalu, osallistuminen, julkisen keskustelun synnyttäminen ja vuorovaikutteisuus. Kokeilukulttuurin avulla pystytään tuomaan kehitettävään ideaan uutta tietoa kokeilemalla käytännössä uutta toimintatapaa aidoilla käyttäjillä. Kokeiluilla on myös lupa epäonnistua, mikä tekee niistä joustavia tapoja testata asioita.

Pelillisuus on pelielementtien hyödyntämistä muualla kuin peliympäristössä. Kaupunkisuunnittelussa pelillisyyttä sovelletaan usein käyttämällä pelielementtejä, joiden avulla voidaan keskustella, antaa palautetta ja ehdottaa uusia ideoita. Pelien avulla voi tutkia, suunnitella, simuloida ja testata eri skenaarioita ilman, että tarvitsee pelätä todellisen maailman seurauksia.

Sosiaalinen media on tämän ajan yksi tehokkaimmista joukkotiedotusvälineiden työkaluista. Sen avulla voidaan tavoittaa entistä nopeammin ja entistä suurempia osallistujajoukkoja. Sosiaalista mediaa voi käyttää muun muassa mielipiteiden saamiseen, kysymyksiin vastaamiseen ja tiedottamiseen. Sosiaalinen media on saavutettavissa lähes missä vain ja milloin vain, ja näin ollen mahdollistaa myös osallistumisen missä ja milloin tahansa.

Pelillisuus, sosiaalinen media ja kokeilukulttuuri kaupunkisuunnittelussa

Kaupunkisuunnittelussa kokeilukulttuuri sopii kokemusten, ideoiden ja toivomusten keräämiseen suunnittelun ideointivaiheessa. Toimintamuotoina ovat toimineet muun muassa ajatushautomot, työpajat ja kokeilujalostamot. Kokeilukulttuuri on kuntalaisia osallistavaa toimintaa ja se lisää yhteistoimintaa asukkaiden ja suunnittelijoiden välillä.

Kaavoitukseen kokeilukulttuuria on hankala soveltaa, koska kaavoitus on pitkälle säädeltyä ja aikataulutettua. Kaavaprosessissa ei myöskään ole kovinkaan paljon vaihtoehtoverailuja, ja tavoitteet ovat loppuun lyötyjä.

Sosiaalinen media on matalan kynnyksen keskustelualusta. Sosiaalista mediaa käytetään kaupunkisuunnittelussa lähinnä informaatiokanavana. Voidaan esimerkiksi pyytää vastaamaan kyselyihin, tekemään ehdotuksia tiettyyn hankkeeseen liittyen tai osallistumaan esimerkiksi karttapohjalla tapahtuvaan ideoiden ja mielipiteiden keräämiseen. Esimerkiksi kaupunginosaryhmissä rakennetaan yhteisöllisyyttä, jaetaan kokemuksia asuinympäristön tilasta ja ideoidaan uutta. Tällaisten ryhmien kautta on saatavilla kaupunkisuunnitteluun paljon arvokasta tietoa

Sosiaalisen median käyttö kaupunkisuunnittelun puolella on huomattavasti vähäisempää, kuin muualla julkisella sektorilla. Sosiaalisen median dataa voisi käyttää enemmän hyödyksi, esimerkiksi keräämällä käyttäjien kokemuksia ja näkemyksiä johonkin tiettyyn paikkaan liittyen. Näin suunnittelijat saisivat lisää inspiraatiota ja tietoa paikkaan liittyen. Sosiaalisen median käyttämisen helppous ja yleisyys on madaltanut paljon kuntalaisten osallistumisen kynnystä kaupunkisuunnittelussakin.

Pelillisyyttä on hyödynnetty muun muassa täydennysrakentamiseen liittyvissä projekteissa. Pelillisyyttä voisi hyödyntää enemmän alueen kehittämiseen liittyvässä kehityskuvatyössä ja strategisessa suunnittelussa.

Tulevaisuudessa pelien toivotaan kehittyvän suuntaan, jossa myös sosiaalista elämää voidaan paremmin mallintaa. Kaavaprosessissa, jossa on vähemmän liikkumavaraa suunnitteluvaiheessa kuin muissa kaupunkisuunnittelun osa-alueissa, pelillisyyden kautta voidaan parhaiten arvioida kaavan toteutuksen vaikutuksia. Pelissä voidaan liikkua ja kokea virtuaalisia ympäristöjä. Pelillisyyttä koettiin myös hyväksi hahmottamisen ja visuaalisuuden työkaluksi.

Kaupunkisuunnittelu tulevaisuudessa

Osallistava suunnittelu on vasta viime aikoina lyönyt itsensä läpi kaupunkisuunnittelun puolella, ja sitä toteutetaan koko ajan enemmän ja enemmän. Monilla nuorilla suunnittelijoilla on uudenlainen asenne verrattuna aikaisempiin sukupolviin. Asioita halutaan tehdä yhdessä ja niitä tehdään yhdessä kansalaisten kanssa. Osallistumisen menetelmät kehittyvät ja niitä käytetään enemmän.

Sosiaalinen media, pelillisuus ja kokeilukulttuuri ovat teemoja, jotka tuovat suunnittelua lähemmäksi kuntalaisia. Suunnittelua toteutetaan epämuodollisemmin ja kansalaislähtöisemmin, mikä myös osallistaa asukkaita enemmän asuinympäristönsä suunnitteluun. Osallistaminen on monella tavalla palkitsevaa sekä asukkaille että virkamiehille.

Lopuksi

Tässä tutkielmassa tarkastelin kokeilukulttuuria, sosiaalista mediaa ja pelillisyyttä kaupunkisuunnitteluun osallistumisessa ja kaupunkien kehittämisessä.

Jatkotutkimusta olisi syytä tehdä ja asiaa tarkastella enemmän myös osallistujien näkökulmasta. Tässä tutkimuksessa haastateltavat olivat kaupunkisuunnittelijoita, ja vastasivat kysymyksiini enemmän heidän näkökulmastaan.

Tämä työ toi selvyyttä siihen, miten kaupunkisuunnitteluun voi osallistua ja kuinka uusia osallistumisen välineitä voi käyttää kaupunkisuunnittelussa. Uusi maankäyttö- ja rakennuslaki on tällä hetkellä valmisteilla. Jään mielenkiinnolla odottamaan, miten se tulee vaikuttamaan kaupunkisuunnitteluun osallistumiseen ja kaupunkien kehittämiseen.

LÄHDELUETTELO

- Ala-Ketola, Mikael (2017). Pelillinen 3D-suunnittelusovellus osallistumisen välineenä vanhan Hukkavaaran suunnittelussa: Tulevaisuuden haltuunottoa vai hallintaa? Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavissa 9.5.2019: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/102179/GRADU-1507904098.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Ampatzidou, Cristina, Katharina Gugerell, Teodora Constantinescu, Oswald Devisch, Martina Jauschneg & Martin Berger (2018). All Work and No Play?: Facilitating Serious Games and Gamified Applications in Participatory Urban Planning and Governance. *Urban Planning* 3:1, 34–46. Saatavissa 9.5.2019: <https://pdfs.semanticscholar.org/9e67/3da18171963905846fb6e12e508b5408d4f3.pdf>.
- Bendapudi, Ramkumar & Kurian Thomas (2014). Participatory planning. Saatavissa 15.3.2014: <http://www.sasanet.org/documents/Tools/Participatory%20Planning.pdf>.
- Bäcklund, Pia, Jouni Häkli & Harry Schulman. (2017). Lukijalle: kansalaisosallistumisen muuttuva kenttä. Teoksessa: *Kansalaiset kaupunkia kehittämässä*, 5–14. Toim. Pia Bäcklund, Jouni Häkli & Harry Schulman. Tampere: Suomen Yliopistopaino Oy.
- Civitas (2015). The use of social media to involve citizens in urban mobility projects and city planning. Saatavissa 2.10.2019: https://civitas.eu/sites/default/files/civ_pol-an3_m_web.pdf.
- Cities: Skylines (2019). Cities: Skylines -kaupunginrakennuspeli. Colossal Order. Saatavissa 1.10.2019: <https://www.paradoxplaza.com/cities-skylines/CSCS00GSK-MASTER.html>.

Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Miguel Sicart, Kenton O'Hara & Lennart Nacke (2011). Gamification: Using game-design elements in non-gaming contexts. Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems, 2425-2428. Saatavissa 10.5. 2019. https://www.researchgate.net/publication/221518895_Gamification_Using_game_design_elements_in_non-gaming_contexts.

Ekroos, Ari, Hannu Katajamäki, Helena Kinnunen, Panu Lehtovuori, Aija Staffans (2018). Maankäytön ja rakentamisen ohjauksen uudistaminen. Ympäristöministeriön raportteja 7/2018. Helsinki: Ympäristöministeriö. Saatavissa 12.1.2019: http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/160553/YMra_7_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Eriksson, Päivi & Katri Koistinen (2005). Monenlainen tapaustutkimus. Kuluttajatutkimuskeskuksen julkaisuja 4/2005. Helsinki: Kuluttajatutkimuskeskus. Saatavissa 25.10.2019: https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/152279/Monenlainen_tapaustutkimus.pdf?sequence=1.

Espoon kaupunki (2018). Asemakaavoituksen kulku. Saatavissa 15.5.2018: https://www.espoo.fi/fi-FI/Asuminen_ja_ymparisto/Kaavoitus/Asemakaava/Asemakaavoituksen_kulku.

Evans-Cowley, Jennifer, Reinout Kleinhans & Maarten Van Ham (2015). Using Social Media and Mobile Technologies to Foster Engagement and Self-organisation in Participatory Urban Planning and Neighbourhood Governance. *Planning Practice & Research* 30:3, 237–247. Saatavissa 15.10.2019: <https://repository.tudelft.nl/islandora/object/uuid%3A4df8c140-95f0-4256-8648-c3c47de9e1d4/datastream/OBJ/download>.

Faehnle, Maija & Pasi Mäenpää (2017). Aktivismi, vertaisverkostot ja jakamistalous: Mahdollisuuksia tulevaisuuden kunnille. Kuntademokratiaverkosto 7.6.2017. Saatavissa 12.10.2019: <https://www.kuntaliitto.fi/sites/default/files/media/file/Fa>

ehnle_M%C3%A4enp%C3%A4_Kuntademokratiaverkosto_07062017.pdf.

Faehnle, Maija, Pasi Mäenpää & Harry Schulman (2018). Kaupunkiaktivismi, jakamistalous ja neljäs sektori. Teoksessa: Kansalaiset kaupunkia kehittämässä, 239–259. Toim. Pia Bäcklund, Jouni Häkli & Harry Schulman. Tampere: Suomen Yliopistopaino Oy.

Fiksu Kalasatama (2019). Mikä Fiksu Kalasatama? Saatavissa 12.1.2019: <https://fiksukalasatama.fi/fiksu-kalasatama/>.

Haila, Anne (2002). Suunnittelu ja kaupunkirakentaminen. Teoksessa Osalliset ja osaajat, 92–109. Toim. Pia Bäcklund, Jouni Häkli & Harry Schulman. Helsinki: Gaudeamus.

Hallberg, Pekka, Auvo Haapanala, Ritva Koljonen & Hannu Ranta (2006). Maankäyttö- ja rakennuslaki. Helsinki: Talentum.

Hanhike, Tiina, Pirjo Kutinlahti, Mikko Martikainen, Jarno Poskela & Hanna-Maria Urjankangas (2015). Kokeileva kehittäminen. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisu: TEM raportteja 67/2015. Työ- ja elinkeinoministeriö. Saatavissa 3.5.2019: https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/74944/TEMrap_67_2015_web.pdf?sequence=1.

Heikinheimo, Vuokko, Tuomo Hiippala, Henriikki Tenkanen & Tuuli Toivonen (2017). Sosiaalinen media tarjoaa aineistoa liikkumisen tutkimukseen. Positio 4/2017, 11–13. Saatavissa 9.5.2019: <https://www.maanmittauslaitos.fi/sites/maanmittauslaitos.fi/files/attachments/2018/01/Positio-4-2017.pdf>.

Heinisuo, Juuso (2017). Cities Skylines – kaupunkirakennuspeli kaupunkilaisten osallistamiseen. Hämeenlinnan kaupunki. Saatavissa 12.1.2019: <https://docplayer.fi/68>

293946-Cities-skylines-kaupunkirakennuspeli-kaupunkilaisten-osallistamiseen-kehittamispaallikko-juuso-heinisuo-ft-hameenlinnan-kaupunki.html.

Helsingin kaupungin karttapalvelu (2019). Karttapalvelu. Saatavissa 1.10.2019: <http://kartta.hel.fi/>.

Helsingin kaupunki (2018). Osattomuus. Saatavissa 22.7.2018: <https://www.hel.fi/static/sote/hankkeet/osattomuus.pdf>.

Hirsijärvi, Sinikka & Helena Hurme (2008). Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus.

Hämeenlinnan kaupunki (2018). Kantakaupungin yleiskaava 2035: Vuorovaikutusraportti 4.4.2018. Hämeenlinna. Saatavissa 28.6.2018: <https://www.hameenlinna.fi/wp-content/uploads/2019/03/9512-Vuorovaikutusraportti-4.4.2018.pdf>.

Jauhiainen, Jussi S. & Vivi Niemenmaa (2006). Alueellinen suunnittelu. Tampere: Vastapaino.

Jauhiainen, Jussi (2002). Kaupunkiliikkeet ja kamppailu osallisuudesta kaupunkitilaan. Teoksessa Osalliset ja osajat, 125–140. Toim. Pia Bäcklund, Jouni Häkli & Harry Schulman. Helsinki: Gaudeamus.

Jelli järjestötietopalvelu (2017). Osallisuus-sanastoa. Saatavissa 16.5.2018: https://www.jelli.fi/yhdistykset_yhteistyossa/osallisuus/osallisuus-aineistoa/osallisuus-sanastoa/.

Kari-Pasonen, Lotta & Peter Tattersall (2009). Asukkaiden osallisuus kaupunkisuunnittelussa: Menetelmänä wiki-suunnittelu. Saatavissa 15.5.2018: https://www.kieratyskeskus.fi/files/4401/Asukkaiden_osallisuus_kaupunkisuunnittelussa_menetelmana_wikisuunnittelu.pdf.

- Kohonen, Kirsi & Toni Tiala (toim.) (2002). Kuntalaiset ja hyvä osallisuus. Helsinki: Sisäasiainministeriö.
- Koivisto, Juha & Sonja Manssila (2017). Kuntakokeiluilla parempia ratkaisuja: Innokylän innovaatiokatsaus. Työpaperi 29/ 2017. Helsinki: Terveystieteiden tutkimuskeskus. Saatavissa 10.5.2019. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/1002/13403/URN_ISBN_978-952-302-893-7.pdf?sequence=1.
- Kokeileva Suomi (2019). Mitä on kokeilukulttuuri: Muutoksen ainekset. Saatavissa 6.5.2019: <https://kokeilevasuomi.fi/mita-on-kokeilukulttuuri->.
- Koskiahho, Briitta (2000). Urbaani pääoma ja osallisuus kaupungissa. Teoksessa Urbaani osallisuus: Tarkastelussa uusi maankäyttö- ja rakennuslaki, 7–48. Toim. Briitta Koskiahho, Helena Leino & Tanja Mäkelä. Tampere: Tampereen yliopiston sosiaalipolitiikan laitos.
- Koskiahho, Briitta (2002). Onko osallisuus vahvaa demokratiaa? Maankäyttö- ja rakennuslain soveltamisesta. Teoksessa: Osalliset ja osajat: Kansalaiset kaupungin suunnittelussa, 36–57. Toim. Pia Bäcklund, Jouni Häkli & Harry Schulman. Helsinki: Gaudeamus.
- Kuntaliitto (2017). Kuntalaisten osallistuminen. Saatavissa 15.5.2018: <https://www.kuntaliitto.fi/asiantuntijapalvelut/demokratia-ja-hallinto/demokratia-ja-osallisuus/kuntalaisten-osallistuminen>.
- Lin, Yanliu & Stan Geertman (2019). Can Social Media Play a Role in Urban Planning? A Literature Review. Teoksessa: Computational Urban Planning and Management for Smart Cities, 69–84. Toim. Stan Geertman, Qingming Zhan, Andrew Allan & Christopher Pettit. Saatavissa 30.10.2019: https://www.researchgate.net/publication/332997027_Can_Social_Media_Play_a_Role_in_Urban_Planning_A_Literature_Review.

- Lisää kaupunkia Helsinkiin (2019). Lisää kaupunkia Helsinkiin -ryhmän etusivu. Saatavissa 1.10.2019: <https://www.facebook.com/groups/184085073617/>.
- Lundström, Niklas & Harri Raisio (2013). Kansalaisraadit aluekehittämisen pirullisissa peleissä: Deliberaation mahdollisuuksista muuttaa näkemyksiä alueen kehittämisestä. *Hallinnon tutkimus* 32: 3, 179–196.
- Mattila, Hanna (2003). Vuorovaikutteinen suunnittelu ja kaupunkisuunnittelijan esteettinen asiantuntemus. *Yhdyskuntasuunnittelu* 41: 1, 55–71.
- Meriläinen-Tenhu, Minna (2016). Kaupunkiaktivismi haastaa julkisen vallan ja uudistaa markkinoita. Helsingin yliopisto. Saatavilla 9.5.2019: <https://www.helsinki.fi/fi/uutiset/talous-yhteiskunta/kaupunkiaktivismi-haastaa-julkisen-vallan-ja-uudistaa-markkinoita>.
- Münster, Sander, Christopher Georgia, Katrina Heijneb, Kevin Klamerta, Jörg Rainer Noenniga, Matthias Pampa, Benjamin Stelzlea & Han van der Meer (2017). How to involve inhabitants in urban design planning by using digital tools?: An overview on a state of the art, key challenges and promising approaches. *Procedia Computer Science* 112. Saatavissa 10.5.2019: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050917314461>.
- Mäkelä, Tanja (2000). Perustuslain turvaamat osallistumisoikeudet ja niiden toteutuminen maankäyttö- ja rakennuslain mukaisessa kaavoitusmenettelyssä. Teoksessa *Urbaani osallisuus: Tarkastelussa uusi maankäyttö- ja rakennuslaki*, 49–64. Toim. Briitta Koskiahho, Helena Leino & Tanja Mäkelä. Tampere: Tampereen yliopiston sosiaalipolitiikan laitos.
- Neuvonen, Riku (2017). Kenelle kaupunkitila kuuluu? Kaupunkien julkiset tilat oikeuksien verkostona. Teoksessa: *Kansalaiset kaupunkia kehittämässä*, 200–217. Toim. Pia Bäcklund, Jouni Häkli & Harry Schulman. Tampere: Suomen Yliopistopaino Oy.

- Nummi, Pilvi (2017). Kaupungin käyttäjien näkökulma esiin somedatalla. *Positio* 4/2017, 8–10. Saatavissa 20.7.2018: <https://www.maanmittauslaitos.fi/sites/maanmittauslaitos.fi/files/attachments/2018/01/Positio-4-2017.pdf>.
- Nummi, Pilvi (2019). ”Ei kaupunkisuunnittelu ole mikään tykkäämisjuttu”: Sosiaalisen median mahdollisuudet ja esteet kaupunkisuunnittelussa. *Yhdyskuntasuunnittelu* (2019) vol. 57:2, 26–46. Saatavissa 2.10.2019: <https://journal.fi/yhdyskuntasuunnittelu/article/view/83676/42743>.
- Pekola-Sjöblom, Marianne & Stefan Sjöblom (2002). Kansalaisten osallistumisaktiivisuus muutoksessa. Teoksessa *Kuntalaiset ja hyvä osallisuus: Lupaavia käytäntöjä kuntalaisten osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksien edistämiseksi*, 9–12. Toim. Kirsi Kohonen & Toni Tiala. Helsinki: Sisäasiainministeriö.
- Petrosyan, Sarhat (2011). Impact of social media on urban planning. Saatavissa 2.10.2019: https://www.academia.edu/2033013/Impact_of_Social_Media_on_Urban_Planning.
- Poikola, Antti (2010). Osallistaa vai mahdollistaa? Saatavissa 16.5.2018: <http://www.mahdollista.fi/2010/12/15/osallistaa-vai-mahdollistaa/>.
- Poplin, Alenka (2011). Playful public participation in urban planning: A case study for serious online games. *Computers, Environment and Urban Systems* 36:3, 195–206. Saatavissa 5.5.2019: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0198971511001116?via%3Dihub>.
- Project for Public Spaces (2007). What is Placemaking? Saatavissa 30.10.2019: <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>.

- Puusniekka, Anna & Anita Saaranen-Kauppinen (2006). KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto: Teemahaastattelu. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto. Saatavissa 15.10.2019: https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_2.html.
- Pönkä, Harto (2015): Sosiaalisen median käsikirja. Helsinki: Docendo.
- Roininen, Janne (2012). Alue- ja yhteiskuntasuunnittelun arvioinnin fregmentoitunut luonne ja eheyttäminen. Aalto-yliopiston julkaisusarja TIEDE + TEKNOLOGIA 2/2012. Helsinki: Unigrafia Oy. Saatavissa 15.5.2018: <https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/3597/isbn9789526045085.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Räihä, Ulla (2009). Vuorovaikutteinen suunnittelu vauhdittaa suunnittelua ja päätöksentekoa. Maankäyttö 4/2009, 16–18. Saatavissa 15.5.2018: http://www.maankaytto.fi/arkisto/mk409/mk409_1312_raiha.pdf.
- Sotarauta, Markku (1996). Ohjelmallinen aluepolitiikka ja alueelliset strategiat: Klassinen suunnittelukone vai kommunikatiivinen prosessi. Tampere: Tampereen yliopisto Aluetieteen ja ympäristöpolitiikan laitos. Saatavissa 15.5.2018: <http://www.uta.fi/jkk/sente/netlibrary/kone.pdf>.
- Spitz, Rejane, Clorisval Pereira Jr., Francisco Queiroz, Leonardo C. Leite, Peter Dam, Marcelo P. Ferranti, Renan Kogut & Wesley Oliveira (2017). Gamification, citizen science and civic engagement: In search of the common good. Saatavissa 3.10.2019: <https://pdfs.semanticscholar.org/886d/c86431a981f941706d1b81e7f17f716590b3.pdf>.
- Syrjänen, Olavi (2005). Osallistuminen, vuorovaikutus, muutoksenhaku kaavoituksessa. Helsinki: Rakennustieto Oy.

- Thiel, Sarah-Kristin, Peter Fröhlich, Michaela Reisinger & Kathrin Röderer (2016). "Playing (with) Democracy: A Review of Gamified Participation Approaches.". *JeDEM-eJournal of eDemocracy and Open Government* 8:3, 32–60. Saatavissa 3.10.2019: <https://pdfs.semanticscholar.org/1a79/f00111c9bed91bd7334fd1e6119110a5e309.pdf>.
- Torvinen, Pekka (2015). Mikko Särelä kaipaa lisää rohkeutta kaupunkisuunnitteluun. *Ainolehti* 9.12.2015. Saatavissa 8.5.2019: <https://ainolehti.fi/aino/kaupunkiparantaja/>.
- Tuomi, Jouni & Anneli Sarajärvi (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Uusitalo, Tiina (2018). Sosiaalinen media osallistavassa kaupunkisuunnittelussa. Yhteiskuntasuunnittelun seura ry. Saatavissa 20.7.2018: <http://www.yss.fi/journal/sosiaalinen-media-osallistavassa-kaupunkisuunnittelussa/>.
- Uutta Helsinkiä (2018a). Uutta Helsinkiä: Kalasatama. Saatavissa: 2.8.2018: <https://www.uuttahelsinki.fi/fi/kalasatama>.
- Uutta Helsinkiä (2018b). Uutta Helsinkiä: Fiksu Kalasatama. Saatavissa: 2.8.2018: <https://www.uuttahelsinki.fi/fi/fiksukalasatama>.
- Valtioneuvosto (2018). *Ratkaisujen Suomi: Hallituksen toimintasuunnitelma 2018–2019*. Valtioneuvoston julkaisusarja 27/2018. Saatavissa 8.5.2019: http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/160963/27_Hallituksen%20toimintasuunnitelma%202018-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=49.
- Valtiovarainministeriö (2012). *Alueellista demokratiaa? Lähidemokratian toimintamallit Suomen kunnissa*. Valtiovarainministeriön julkaisuja 27/2012. Helsinki: Suomen Yliopistopaino Oy.

Ympäristöministeriö (2018). Keskustelupaperi maankäyttö- ja rakennuslain uudistamisen suuntaviivoiksi. Saatavissa 20.6.2018: <http://www.ym.fi/download/noname/%7B221ACCBE-9D43-4424-B74D-BE5BC07FCB46%7D/136705>.

Ympäristöministeriö (2019). Tietoa lakiuudistuksesta. Saatavissa 12.1.2019: <https://mrluudistus.fi/tietoa-lakiuudistuksesta/>.

Ympäristöministeriö (2007). Ympäristöhallinnon ohjeita 1/2007: Osallistuminen yleis- ja asemakaavoituksessa. Helsinki: Edita Prima.

Liite 1. Haastattelurunko

Taustatiedot

- Asuinpaikkakunta
- Ammatti
- Koulutus
- Kokemus kaupunkisuunnittelusta tai siihen osallistumisesta

Osallistaminen ja osallistuminen tällä hetkellä

- Miten kaupunkisuunnitteluun voi osallistua ja miten osallistuminen toteutuu tällä hetkellä?
 - Millaiset seikat mielestänne motivoivat osallistumaan?
 - Miten vuorovaikutus toteutuu kaupunkisuunnittelussa?
 - Saako osallistumismahdollisuuksista riittävästi tietoa?

Osallistumisen uudet työvälineet ja tulevaisuuden näkymät

- Miten kokeilukulttuuria, sosiaalista mediaa ja pelillisyyttä on hyödynnetty kaupunkisuunnitteluun osallistumisessa?
- Missä yhteyksissä kokeilukulttuuria, sosiaalista mediaa ja pelillisyyttä voisi käyttää?
- Miten kokeilukulttuuria, sosiaalista mediaa ja pelillisyyttä voisi hyödyntää?

- Mikä on ajatuksenne kokeilukulttuurin, sosiaalisen median ja pelillisyyden hyödyntämisestä kaupunkisuunnittelussa?

- Miten koet osallistumisen kehittyvän tulevaisuudessa ja kuinka pitkälle osallistumismahdollisuuksien kehittämisessä pitäisi mennä?

- Tuleeko mieleen jotain erityistä, joka ei ole tullut esille?